4-95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-



PC PLAYER

KEINE RUHIGE KUGEL

Test: Psycho Pinball Der beste PC-Flipper

PC-PANNENDIENST

Die wichtigsten Tips bei Soundkarten-Ärger

SCHÖNE NEUE ONLINE-WELT

Mehr Spaß im Netz mit Internet & Compuserve

FLUGSIMULATIONS-CHECK

★ Vergleich: Die Top 12
★ Test: Flight Light

SCHREMPF, SHAQ & CO.

NBA Live: Basketball-Action auf CD-ROM

Test: Psycho Pinball

Preview: NBA Live '95

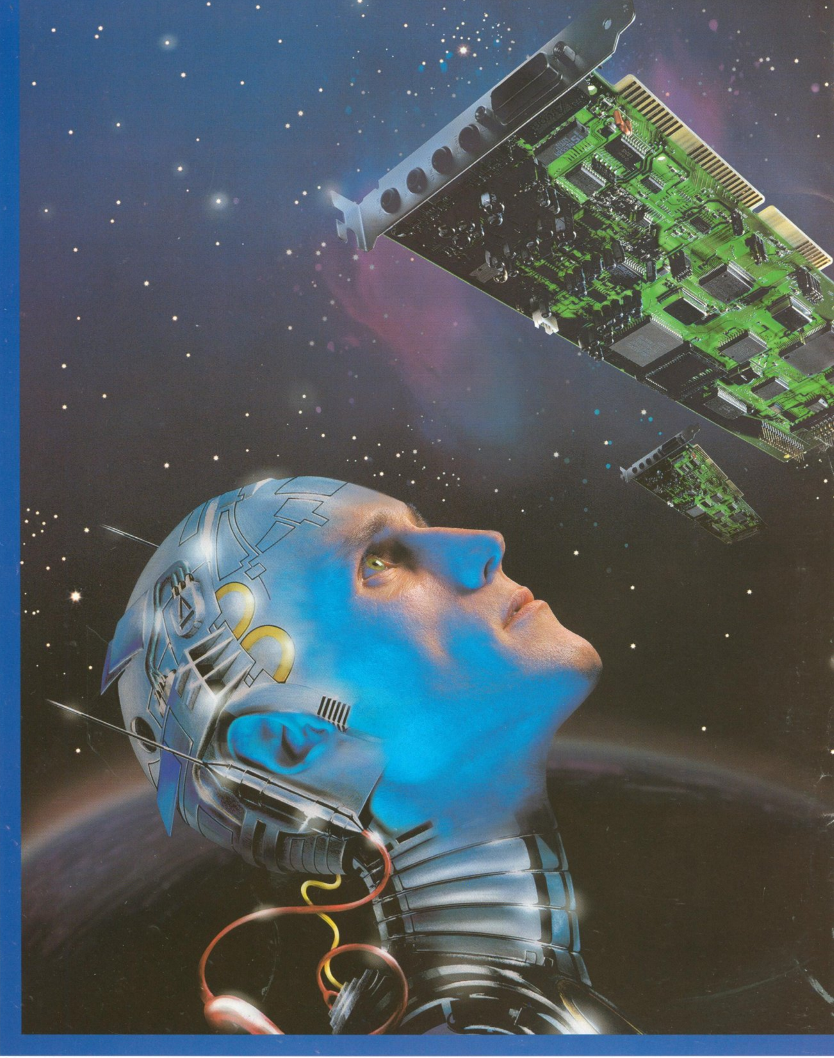
STARTERS



DENVER NUGGETS 34

Die große Lust: Das Geschäft mit der PC-Pornographie • **Thomas Dolby:** Der Klangkünstler im Interview
Berkeley Systems: Audienz bei den Schoner-Kings • **Festplatten-Latein:** E-IDE für Einsteiger

NEU



jetzt 2x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
und ganz neu ab 10. März 1995:
Die Sensation auf über 200 qm – Berlins
größtes Fachgeschäft für Computerspiele
Steglitz – Bismarckstraße 63

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

The even more Incredible Machine
Der Nachfolger eines der beliebtesten Spiele aller Zeiten
PC-Disk **19,95**

Sonderposten! Pacific Strike incl. Speech Pack
Origins Strike Commander-Nachfolger – bei und jetzt incl. Speech Pack zum absoluten Knallerpreis, solange Vorrat reicht!
für PC-Disk **49,95**

Unser Tip des Monats
Dark Forces *
LucasArts präsentiert den langersehnten Nachfolger von Rebel Assault: ein StarWars Action-3D-Abenteuer, das Doom das Fürchten lehren wird.
CD-ROM **89,95**

Aktionspreis! Cyberia
das eindrucksvollste Aktion-Adventure seit Rebel Assault – mit einer grandiosen Mischung aus Grafik und Sound, welche neue Zeichen setzt. Jetzt bei uns zum Sensationspreis mit deutscher Anleitung!
CD-ROM **59,95**

Wir müssen wahnsinnig sein! Der Planer
incl. Der Planer Extra
CD-ROM **29,95**

Völlig losgelöst! Descent *
Interplays Action-3D-Ballerspiel mit der Rasanz einer Achterbahnfahrt
CD-ROM **79,95**

Der Hammer! Comanche
incl. 100 Missionen, kompl. deutsch zum absoluten Wahnsinns-Preis – solange Vorrat reicht –
CD-ROM **49,95**

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour *	119,95 *	
1942 – Pacific Air War Gold	99,95 *	
1944 – Across the Rhine	99,95 *	99,95 *
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aladdin		69,95
Alien Legacy		79,95
Alien Logic	99,95 *	
Alien Olympics	79,95 *	79,95 *
Alone in the Dark 3 (dt.)	**99,95**	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS		49,95
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Biing!	**89,95 ***	**89,95 ***
Bioforge	99,95 *	
Blackhawk (dt.)		89,95
Bureau 13	79,95 *	79,95 *
Cannon Fodder 2		69,95
Caribbean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chaos Control	109,95 *	
Colonization (dt.)	99,95	99,95
Command & Conquer	**99,95 ***	
Commander Blood	79,95	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crime Patrol	99,95	
Cyberia (e.dA.) AKTIONSPREIS	59,95	
CyberWar (dt.)	109,95	
CyClones	89,95 *	89,95 *
Dark Forces	89,95 *	
Dark Sun 2 – Wake of the Ravager	89,95	89,95
Das Amt	89,95 *	89,95 *
Dawn Patrol (dt.)	89,95	89,95
Der Baulöwe (Windows)		89,95
Der Clou – Profidisk		39,95 *
Descent	79,95 *	
Desert Strike	79,95	69,95
Die Siedler		89,95
Dime City	89,95 *	89,95 *
Discworld	**99,95 ***	**89,95 ***
Doom Episoden für Doom 1 oder 2		je 29,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	89,95	69,95 *
Dungeon Master 2	79,95 *	79,95 *
Earthsiege	89,95	89,95
Ecstatica	89,95	79,95
Elite 3 (1st Encounters)	79,95 *	79,95 *
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	**89,95 ***	**79,95 ***
Flightsimulator 5.1 (engl.)		99,95 *
Freddy Pharkas	79,95 *	79,95
Full Throttle	89,95 *	
Guilty	69,95 *	69,95 *
Hammer of Gods	79,95 *	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	**59,95 ***	**59,95 ***
Hattrick (Ikarion)	99,95 *	89,95 *
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95 *	89,95 *
Höhlenwelt Saga	89,95	
Hokum KA 50		79,95 *
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Innocent until Caught 2	69,95 *	69,95 *
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	69,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Iron Assault	99,95 *	
Iron Cross	89,95 *	
Joy of Sex	79,95 *	
Jungle Strike	**79,95 ***	**79,95 ***
Kick Off 3 – European Challenge	69,95 *	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Larry 1-6 Collection komplett	89,95 *	
Last Dynasty	89,95 *	
Legend of Kyrandia 3 (k.dt.)	89,95	
Legionen		69,95 *
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner (dt.) AKTIONSPREIS	59,95	69,95
Lords of the Realms (dt.)	79,95	79,95
Lost Eden	**99,95 ***	
Lothar Matthäus Super Soccer		69,95
Mad News	89,95 *	89,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic the Gathering	99,95 *	
Master of Magic	99,95	99,95
Menzoberranzan	89,95 *	89,95 *
Metal Marines		69,95 *
MS-Golf		119,95 *
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis	**99,95 ***	
Novastorm	89,95	
Oldtimer (dt.)	89,95	89,95
Panzer General	89,95	89,95
Peter Gabriel – Xplora	ab 99,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Dreams Deluxe	79,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pizza Connection		89,95
Powerslide	79,95 *	79,95 *
Psycho Pinball	89,95 *	89,95 *
Quarantine (dt.)	79,95	79,95
Ran Trainer (dt.)	99,95	89,95
Rebel Assault (dt.)	89,95	
Renegade	89,95 *	
Rise of the Robots (dt.)	**69,95**	**69,95**
Royal Flush Pinball	79,95 *	79,95 *
Sam & Max (dt.)	99,95	89,95
Sensible Golf		79,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim City 2000 Data Disk		39,95
Sim Tower		89,95 *
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Simon the Sorcerer 2		89,95 *
SSN-21 Seawolf (dt.)	89,95	49,95
Star Trek 2 – Judgement Rites (dt.)		99,95
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Trek TNG: Technical Manual	99,95	
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Stereoworld	**69,95 ***	**69,95 ***
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Sternenschweif Speech Pack (dt.)		39,95

PC-Spiele	CD	Disk
Strike Com. & Privateer komplett	99,95	
S.U.B.		79,95 *
Superkarts	**99,95 ***	**99,95 ***
Syndicate	99,95	89,95
Syndicate Data Disk		39,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)	i.V.	99,95
Tie Fighter Mission Disk		39,95 *
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Ultima 8 – Pagan (dt.)	119,95	89,95
Ultima 8 Speech Pack		39,95
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter	99,95	
USS Ticonderoga	**99,95 ***	
Virtuoso	79,95 *	79,95 *
Voyeur	89,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Wing Armada AKTIONSPREIS	**49,95**	**49,95**
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wings of Glory	79,95	89,95 *
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	**69,95**	**79,95**
Zonked		49,95 *

PC-Disk Preishits (solange Vorrat reicht)

Titel	Preis
Burning Steel 2 (engl.)	**39,95**
Chaos Engine	29,95
Dark Legions (engl.)	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Eight Ball Deluxe	29,95
Eishockey Manager	**29,95**
Even more Incredible Machine (dt.)	19,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gunship 2000	39,95
Hurra Deutschland	**39,95**
Indiana Jones Adventure 3 (dt.)	39,95
Ishar 1 (dt.)	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95
Heimdall 2	29,95
Lemmings 2	19,95
Lothar Matthäus	**29,95**
Michael Jordan in Flight	29,95
Might & Magic 5	39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
North & South	29,95
Pirates Gold	39,95
Populous 2	29,95
Railway Challenge	29,95
Silverball	29,95
Space Quest 4 (engl.)	19,95
SSN 21 Seawolf	**49,95**
Super VGA Harrier	19,95
Taskforce 1942	39,95
Transarctica	19,95
Ultima 7 (dt.)	39,95
Universe	**29,95**
World Cup USA '94	29,95

CD-ROM Preishits (solange Vorrat reicht)

Titel	Preis
7th Guest	39,95
Comanche (incl. 100 Missionen, dt.)	49,95
Der Planer SONDERPOSTEN	**29,95**
Dune 2 (dt.)	39,95
Elite 2	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Great Courts 2	29,95
Gunship 2000	39,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95
Hurra Deutschland	**49,95**
Ishar 1	19,95
Larry 5 & Perfect General	kompl. 39,95
Legend of Kyrandia 3 (Softw. dt., Anl. engl.)	49,95
Lemmings 1+2	kompl. 29,95
M 1 Tank Platoon	29,95
Microcosm	29,95
Mega-Lo-Mania	29,95
Megarace AKTIONSPREIS	**29,95**
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
Pirates Gold	39,95
Power 3 (Sil.Serv.2, Railr.Ty., Perf.General)	49,95
Rebel Assault (e.dA.) SONDERPOSTEN	**49,95**
Red Baron & Railroad Tycoon	kompl. 39,95
Silent Service 2 & Red Storm Ris.	kompl. 39,95
Star Control 1 + 2	kompl. 29,95
Summer + Winter Challenge	kompl. 29,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95
Taskforce 1942	39,95
Transarctica	19,95
Universe	29,95
Wizardry 6 & 7 Compilation (dt.)	**kompl. 49,95**

Multimedia-Zubehör

Artikel	Preis
CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	299,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**159,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Artikel	Preis
Advanced Gravis GamePad	49,95
Advanced Gravis Joystick	ab 59,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**249,95**
Flightstick Pro	169,95
Logi WingMan	ab 69,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)



BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

GESCHMACKSVERSTÄRKER

Hallo Zielgruppe! In der heutigen Folge der lehrreichen Serie »Ich und die Software-Industrie« widmen wir uns dem »Verschleppungs-Phänomen«, umgangssprachlich auch als »Du testet das, ich test' das nich'« bekannt. Die Verkaufszahlen von PC-Spielen lassen sich nicht nur mittels Produktqualität und Werbung, sondern auch maßgeblich durch Testergebnisse beeinflussen. Wer einmal für einen auf CD gepreßten Erz-Langweiler 100 Mark durch den Schornstein gejagt hat, informiert sich lieber vor dem Kauf in der Fachpresse. Deshalb ist prinzipiell jede Softwarefirma motiviert, noch vor der Veröffentlichung Versionen ihrer Neuheiten in die emsigen Redaktionen zu schicken. Bis das Heft gedruckt und am Kiosk gelandet ist, findet sich parallel auch das Spiel im Händlerregal ein – alle sind glücklich und zufrieden.

Doch ach – was tun, wenn die böse Redaktion ein Programm nicht in den Himmel lobt? Daß unsere Tester nicht als verlängerter Arm von Marketingabteilungen fungieren, sondern eine unabhängige, kritische Meinung vertreten, hat sich mittlerweile rumgesprochen. Um nun zu verhindern, daß ein Produkt rechtzeitig zur Veröffentlichung schlecht besprochen wird, gibt es eine witzige Methode: Schicken Sie die Vorabversion Ihres Programms in die Redaktion und erlauben Sie einen Test nur unter der Voraussetzung, daß die Gesamtwertung mindestens der Zahl XX entspricht. Ist die Redaktion nicht ausreichend enthusiastisch gestimmt, untersagt man ihr einen Test solange, bis das fertige Programm ausgeliefert wird. Die Folge: Die Lobeshymnen erscheinen früher; kritisches Gemecker kommt hingegen erst an die Kioske, wenn das Produkt schon seit ein paar Wochen verkauft wird.

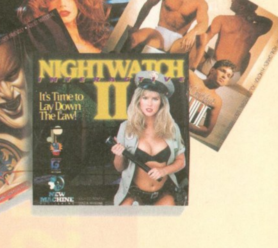
Aber was wollen wir Ihnen mit dieser kleinen Anekdote sagen? Daß es immer wieder mal vorkommen kann, daß wir den Test eines einzelnen Programms um einen Monat verschieben, weil wir uns den Wertungsvorstellungen des Herstellers nicht anpassen konnten. Merke: Tests in PC Player sind frei von Geschmacksverstärkern, künstlichen Aromen und faulen Kompromissen.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht

Ihr PC-Player Team



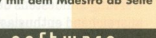




Das große Geschäft mit der Lust: PC-Pornographie hat sich als Grauzonen-Genre etabliert **6**

Thomas Dolby ist nicht nur ein guter Musiker und netter Mensch, sondern auch in der Computerthematik fit. Lesen Sie unser Interview mit dem Maestro ab Seite **18**

aktuell

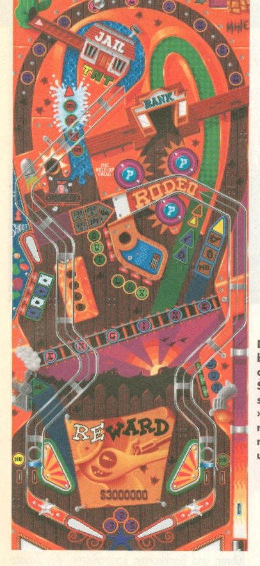


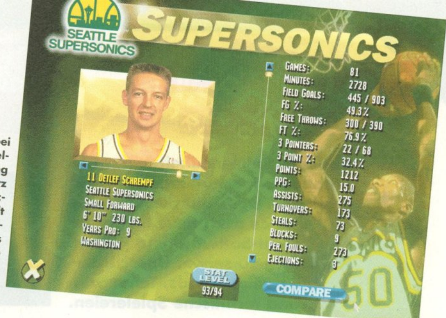
software





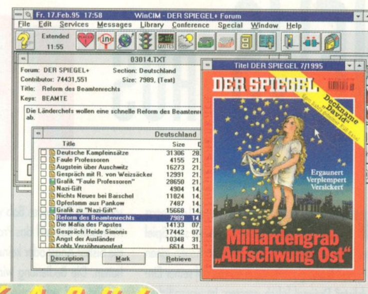
hardware





Basketball ist bei der PC-Sportspielwelle bislang etwas kurz gekommen. Electronic Arts lädt jetzt zu schmissigen Slam Dunks bei »NBA Live '95« ein. **14**

Den Test des besten PC-Flippers aller Zeiten sollten Sie nicht versäumen! »Psycho Pinball« macht in der Heftmitte die Bumper unsicher. **82**



Das große Online-Special entführt Sie in die Welt von Internet, CompuServe & Co.: Was braucht man, was kostet's, was bringt's? **107**



Vielflieger: Wir testen Sublogics neue Simulation »Flight Light« und vergleichen die besten Propellerflieger für den PC. **72 + 52**

Kurz und knackig testen wir die wichtigsten Multimedia-Anwendungen: Von der Fußball-Chronik bis zu Manfred Deix' digitaler Werkschau **44**

tips & tricks

rubriken

spiele-tests

Messebericht Teil 2

Winter CES 1995



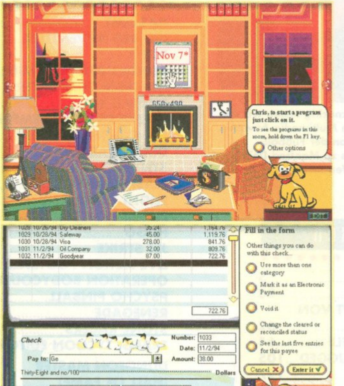
Über die Spieleneuheiten der CES haben wir schon letzten Monat berichtet. Doch auf dieser Messe gab es auch neue Entertainment-Software und pfiffige Hardware zu sehen. Unser Überblick zeigt Trends, Tendenzen und technische Spielereien.

NEWS AUS NEVADA

Aktuell

Weshalb war Steven Spielberg nach Las Vegas auf die CES gekommen? Wollte er sein Spiel »The Dig« vorstellen? Suchte er nach neuen Ideen für Filme? Stand gar eine Spielefirma auf seiner Einkaufsliste? Dreimal falsch geraten: Im wesentlichen wollte er sich den Vortrag seines Freundes Bill Gates von Microsoft anhören, der sich vielleicht an Stevens neuer Filmfirma beteiligen möchte. So saß Spielberg in der ersten Reihe eines zum Bersten gefüllten Ballsaales, als Bill Gates **Bob** vorstellte.

Microsofts Bob soll das Programm für alle werden, die bisher Angst oder keine Ahnung vom Computer hatten. Die Bedienung wird als »Social Interface« gefeiert und setzt tatsächlich Maßstäbe, die sich bestenfalls mit der Lernsoftware für Sechsjährige vergleichen läßt. Zehn frei wählbare Cartoon-Figuren nehmen den Benutzer regelrecht an die Hand und zeigen ihm jedem Tasten- und Mausdruck. Statt eines Desktops gibt es die Zimmer eines Hauses, mit Regalen (in denen Spielprogramme oder Nachschlagewerke stehen), Aktenschränken und anderen aus der echten Welt bekannten Symbolen.



Ab April in USA: Microsoft Bob kümmert sich für Computerlaien um Haushalt, Finanzen und E-Mail.

Jedes Familienmitglied richtet sich sein eigenes Zimmer ein; das Wohnzimmer als Kontaktraum für alle, ein Kinderzimmer mit Spielen, ein Arbeitszimmer mit Briefen und eine Küche mit Haushalts-Informationen. Mehrere Bob-Benutzer an einem PC können sich gegenseitig Nachrichten hinterlassen und natürlich ihren eigenen »Begleiter« aus den Cartoon-Figuren auswählen.

In der Grundausstattung darf man mit Bob Briefe schreiben, seinen Hausrat verwalten, E-Mail senden und empfangen, einen Terminkalender führen und Bankkonten kontrollieren. Als Zusatzprogramme für Bob wird es »Personalized Greetings« (eine Art Print Shop) und mehrere Lernprogramme zu den Themen Tiere, Geographie und Wissenschaft geben. Bob erscheint in den USA Ende März und ist stark auf den amerikanischen Markt zurechtgeschnitten. Eine deutsche Version ist erst Anfang nächsten Jahres zu erwarten. Die ersten Reaktionen in den USA waren geteilt: Während manche Bob für das Produkt halten, welches den Heimmarkt revolutionieren wird, kritisierten andere Benutzer, daß Bob für Computererfahrene viel zu umständlich zu bedienen sei und in keiner Weise auf »richtige« Computerprogramme vorbereite.

▲ Lernen, lesen, lachen

Bill Gates hat auch in einem Kunst-CD-ROM seine Finger drin: Ihm gehört nämlich die Firma »Continuum Productions«, die seit mehreren Jahren die digitalen Rechte an Kunstausstellungen und Kunstwerken (teilweise sogar die Originale) kauft. Unter dem Namen »Corbis Publishing« zeigt Continuum nun sein erstes Produkt: **Passion for Art** enthält die Werke der Privatsammlung eines Dr. Barnes, der selten gesehene Malereien von Renoir, Cézanne und Matisse besitzt.

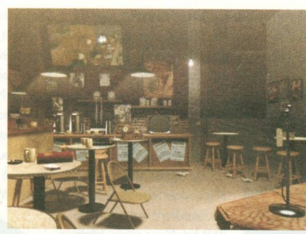
Anders als »Microsofts Art Gallery« beschränkt man sich hier nur auf wenige ausgewählte Kunstwerke, beschreibt diese aber in aller Ausführlichkeit und spinnt Geschichten um ihren Inhalt. Die auf der Messe gezeigte Demo setzt neue Maßstäbe für die Prä-

sentation von Kunst auf CD-ROM.

Der Markt für Lernsoftware explodiert in den USA geradezu. Dank des Mediums CD-ROM sind Produkte mit vielen Bildern und durchgehender Sprachausgabe kein Problem mehr. Nur tröpfchenweise werden deutsche Versionen der englischen Produkte auf den Markt kommen.

Ein Wegweiser war **Alien Tales** von Broderbund. Die Carmen-Sandiego-Erfinder entwickelten ein abgedrehtes Spiel um eine Fernsehshow, in der Aliens behaupten, Klassiker der Weltliteratur geschrieben und auf die Erde importiert zu haben. Den Geschichten der Aliens muß man auf die Schliche kommen und Fehler in ihren Storys entdecken – was natürlich nur geht, wenn man die entsprechenden Originale der Bücher kennt.

Leseproben aus 30 Klassikern liegen dem Lernspiel bei. Damit ist das Programm lösbar, aber die Entwickler erhoffen sich natürlich, daß so die TV-verwöhnten Kinder auf den Geschmack von Tom Sawyer oder der Schatzinsel in der Original-Buchfassung kommen und wieder mehr lesen. Die Präsentation des Produkts ist jedenfalls derart gut, daß selbst Erwachsene einen Heidenspaß an »Alien Tales« haben werden.



Rauchige Coffeeshops sind die ideale Atmosphäre für die Songs von Bob Dylan, der jetzt ein eigenes CD-ROM mit Namen »Highway 61« produzieren ließ

▲ Musiker auf CD-ROM

Nicht zuletzt weil viele Plattenfirmen auf den Zug der »Interaktivität« aufspringen wollen, gibt es immer mehr Musiker, die sich auf MS-DOS-CDs verewigen lassen. Das Programmierteam von »Prince Interactive« legt jetzt **Highway 61** vor, welches sich mit Bob Dylan beschäftigt. Ein bisher unveröffentlichter Song als Audiotrack, vier weitere Stücke innerhalb des Programms, eine komplette Discographie mit allen Platten und allen Liedtexten sowie dutzenden weiterer Liedausschnitte, Interviews mit Dylan und anderen Musikern sind in die sechs »virtuellen Räume« eingeordnet. Die Räume sollen typische Orte darstellen, an denen Dylan seine Songs zum Besten gibt: kleine Kaffeehäuser und große Konzerthallen.

Nachdem die **Freak Show** der Residents auf dem Mac nicht sehr viele Einheiten verkaufte und sich die Windows-Umsetzung als zu schwierig heraus gestellt hat, erscheint der Nachfolger **Bad Day on the Midway** erst auf PC und dann auf Mac. Das selbe Programmierteam arbeitet auch an einer Scheibe der 80er-Jahre-Technorocker von Devo namens **Adventures of the Smart Patrol** und einem Horror-ROM namens **The Dark Eye**.

▲ Das Ende der Diskette?

Wenn es um das Verkaufen von Programmen geht, ist die Diskette inzwischen kein Thema mehr. Wie in der letzten Ausgabe berichtet, setzen fast alle Hersteller auf den Datenträger CD-ROM. Ganz vom Aussterben bedroht ist die Diskette aber nicht; schließlich können Sie auf eine CD-ROM nichts schreiben.

Doch die nächste Attacke ist aber schon in Vorbereitung: Die »Zip Disk« von Bernoulli ist etwa so groß





100 Megabyte auf eine Diskette? Mit »Zip Disk« kein Problem. Die neuen Scheiben und Laufwerke werden preislich auch für Heim-PCs interessant sein.

wie eine 3,5-Zoll-Diskette, faßt aber 100 MByte. Eine Diskette soll gerade mal 35 Mark kosten (eine abgespeckte Disk für nur 20 MByte etwa 20 Mark) und auch das Laufwerk kostet nicht die Welt. Für unter 400 Mark läßt es sich entweder an die Druckerschnittstelle oder an einen SCSI-Controller anschließen. Im Preis ist sogar ein praktisches Softwarebundle mit Backup-Programmen und anderen Utilities inklusive. Die Zip Disk ist nach Herstellerangaben mit etwa 1 MByte pro Sekunde Datendurchsatz so schnell wie eine ältere Festplatte und überzeugt außerdem durch ein schönes Design und geringes Gewicht. Da es nur knapp 500 Gramm wiegt, können Sie das Laufwerk bequem von Computer zu Computer tragen oder mit einem Laptop in den Urlaub mitnehmen. Damit stellt es eine echte Gefahr für Sonys MiniDisc-Format dar, bei dem 140 MByte auf eine Disc passen, diese aber nur mit 150 KByte in der Sekunde gelesen und geschrieben werden können. Ein Termin für die deutsche Markteinführung der Zip Disk stand zur CES noch nicht fest.

▲ The Sound of Music

Gravis gibt nicht auf: Da der Durchbruch für die »Ultrasound«-Serie bisher ausblieb, bastelte man kurzerhand eine preiswerte Ergänzungskarte für Leute, die schon mit Blaster oder General Midi ausgestattet sind. Die **Gravis Ultrasound ACE** ist ein »Audio Card Enhancer« und soll sich prima mit allen anderen Soundkarten vertragen. Nutzt ein Spiel jetzt die besonderen Fähigkeiten der Ultrasound aus, übernimmt die ACE die Arbeit. Besteht ein Spiel hingegen auf Sound Blaster & Co, bleibt sie stumm.

Als der angepriesene General-Midi-Ersatz kann die ACE aber immer noch nicht überzeugen; nur der Software-Emulator Mega-EM, der mit immer weniger neuen Spielen zusammenarbeitet, liegt im Paket; ein Hardware-MPU-Port fehlt weiterhin. Und alle General Midi-Sounds kann die ACE weiterhin nicht spielen: Die belegen nämlich über 5 MByte auf der Festplatte, während die Soundkarte nur 512 KByte RAM hat. Nur rund ein Zehntel der 192 Instrumente kann also gleichzeitig im RAM stehen. Belegt ein Song mehr Instrumente, gibt's Probleme. Wer seinen PC trotzdem um zusätzliche Gravis-Kompatibilität aufrüsten will, soll für die ACE nicht mehr als 100 Dollar, also weit unter 200 Mark, auf den Tisch legen.

Zwei Stände weiter propagierte Roland den GS-Standard, eine Erweiterung von General Midi mit mehr Instrumenten und Effekten. GS-Musik läßt sich auch auf GM-Soundkarten wiedergeben, da nicht vorhandene Instrumente intelligent ersetzt werden. Nach dem Motto: »Programmier gleich für GS, dann hast du automatisch General Midi« wurden Spiele-Entwickler umworben. Und damit sich möglichst viele Spieler ein Roland-GS-Modul wie das WaveBlaster-kompatible »SCD-15« zulegen, präsentierte Roland den **»MPU401-AT«**. Dabei handelt es sich um eine kleine Steckkarte mit MPU-Midi-Port, auf die Sie einen WaveBlaster aufstecken können, wenn Ihrer Soundkarte der entsprechende Stecker fehlt. Bei einem Preis »um die 30 Dollar«, also etwa 50 Mark ist das also wesentlich billiger als der Austausch der Soundkarte, nur um einen entsprechenden Stecker zu kriegen.

Und wenn Sie auf Ihrem Schreibtisch keinen Platz für Lautsprecher haben, um sich all die tollen neuen Soundkarten anzuhören: Von der Firma »Platinum Sound« gab es Prototypen zweier Tastaturen mit eingebauten Speakern zu sehen. Während das kleine Modell recht schwach klang, gab's im großen Bruder eine Baßverstärkung und andere sinnvolle Extras wie beispielsweise ein integriertes Mikrofon für Spracheingabe. Eine deutsche Version mit ä, ö, ü und ß ist aber noch nicht in Vorbereitung.

Keine neue Heimorgel, sondern eine PC-Tastaur mit Lautsprechern – der Prototyp von Platinum Sound paßt auch auf enge Schreibtische

▲ Mehr Input für Spiele

Wer bei Thrustmaster nur an dicke Joysticks mit einem dutzend Extra-Knöpfen und kryptischer Bedienung denkt, darf sich ab Sommer umorientieren. Aus der F16-Stick-Schmiede wird doch tatsächlich die Ankunft eines ganz normalen Action-Joysticks gemeldet. Naja, ganz normal ist der »XL Action Controller« auch wieder nicht, denn ein spezieller Vier-Wege-Daumenschalter und Feuerknöpfe, die im Dunkeln leuchten sind typische Thrustmaster-Extras. Wesentlich verwegener ist da das »Pro Play Golf System«. Man nehme: echte Golfschläger (nicht im



Mit dem »Pro Play Golf System« verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in einen elektronischen Golfplatz

VIDEO-CD – KAUM DA, SCHON ÜBERHOLT

Wer sich gerade mit MPEG-Karte oder CD-i ausgestattet hat, um tolle Kinofilme digital zu genießen, bekam auf der CES einen Dämpfer. Filmstudios und Elektronikriesen wollen schon Ende 1995, spätestens Mitte 1996 den Nachfolger einführen. Die neue Video-CD wird ohne die Platte zu wechseln 135 Minuten Film wiedergeben können. Dazu wird das neue MPEG-2-Format eingesetzt, welches hochauflösendes, digitales Fernsehen unterstützt. Auf so eine Video-CD sollen immerhin 7,4 Gigabytes passen – das sind 7400 Megabytes oder rund zwölf normale CD-ROMs.

Zwei verschiedene Standards von Toshiba und Sony streiten um die Vorherrschaft: Sonys Scheiben sind genauso groß wie normale CDs, aber in zwei Schichten bespielt, Toshibas neue CD ist etwas größer und auf beiden Seiten mit Information versehen; ein optischer Trick soll dafür sorgen, daß die CD trotzdem ohne Umdrehen in einem Stück gelesen werden kann. Beide Systeme bieten Extras wie Sechs-Kanal-Sound, mehrere umschaltbare Sprachen und intelligente »Kindersperren« – wer den »Ab 18«-Code nicht kennt, kann bestimmte Scheiben gar nicht oder nur in gekürzten Fassungen abspielen.

Egal, welches Format gewinnt: Eine Adaption an den PC ist mit Sicherheit zu erwarten. Mal sehen, wann Origin ein Spiel programmiert, das nur auf 4 der neuen 7,4-Gigabyte-CD-ROMs paßt...

17 bureau 13

Hier ist ein erklärbares Phänomen

Existieren Ufos und Geister tatsächlich?
Gibt es eine paranormale Erscheinung in unserer Welt?
Das streng geheime Regierungsteam der Dienststelle 13 weiß, daß die Antwort ja ist,
und dieses Team ist die erste und letzte Verteidigungslinie gegen übernatürliche Kräfte.
Spannende Kampfsequenzen mit wechselnden Szenarien sind in dieser wundervoll
gezeichneten Abenteuer-Graphik enthalten. Ein Abenteuer, in welchem die Regierung
die weitverbreiteten Berichte von paranormaler Aktivität jahrelang geheim gehalten hat.
Können Sie es so beibehalten?

Erhältlich auf PC, PC CD ROM, Amiga und CD32

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

GAMETEK Deutschland GMBH,
Künkelstraße 125, 41063 Mönchengladbach, Germany.

GAMETEK

Preis enthalten), ein Bündel von Sensoren, ein Netz und Schaumstoffbälle (den Möbeln zuliebe) und fertig ist der Indoor-Golfplatz. Die ausgeklügelten Sensoren messen die Bahn von Schläger und Ball und geben damit nicht nur Schlagkraft, sondern auch Höhe und Winkel des Schlägers bei Ballberührung, Durchzug und andere Parameter des Schlags an den PC weiter. Dafür braucht man natürlich ein spezielles Golfspiel, welches man bei Thrustmaster gerade entwickeln läßt; Gerüchte sagen aber, daß die nächste Links-Version (Codename »Links Pentium«) auch das Pro Play Golf System unterstützen wird. Unter 1000 Mark soll das fertige Produkt kosten, welches frühestens im Sommer erscheinen wird.

▲ Virtuell nicht immer hell

Virtuell um jeden Preis: So manches müde Produkt schmückt sich mit dem Modewort, ohne wirkliches VR-Feeling zu verbreiten. Bestes Beispiel ist die »Virtual Guitar«, eine Plastik-Klampfe mit PC-Interface. Wer im Takt in die Saiten haut, kann gar nicht falsch spielen. Ein Programm mit Memory-Spiel (Einer spielt was vor, Sie spielen's nach) liegt der Gitarre bei; für ein zweites Spiel konnten die Altrocker von »Aerosmith« gewonnen werden, mit denen man um die Wette riffen darf. Gesamteindruck auf der Messe: Zehn Minuten lang witzig, dann abgestandener als Karaoke und mit rund 300 Mark viel zu teuer.

Die Fernseh-Brille »Virtual I-O i-glasses« soll es demnächst auch als PC-Variante geben, die Kopfbewegungen auswertet; auf dem Messestand zeigte man im wesentlichen ein fünf Minuten langes Testvideo. Die Länge war gut berechnet: Wie auch bei anderen Monitorbrillen setzten kurz vor Schluß der Demonstration bei unseren Testpersonen die Augenschmerzen ein. Immer noch besser als Zahnschmerzen dachte sich Hersteller Virtual I-O und stellte ein System für Zahnärzte vor, bei denen die TV-Brille den Patienten vom Geschehen im Mundraum ablenken soll. Original-Zitat des Herstellers: »An out-of-mouth experience«.

Den Virtuellen Bock schoß allerdings Nintendo ab: Der »Virtual Boy« ist das neueste Videospiel des japanischen Herstellers. Auf einem kleinen Stativ steht eine dunkle Brille. Wer hineinguckt, sieht ein dreidimensionales Bild in harten Rot/Schwarz-Kontrasten. Andere Farben bietet das System nicht. Die Auflösung der Bilder entspricht einem Gameboy, das Bild ist aber wesentlich schärfer. Der Sicherheit der Spieler wegen kann man das System nicht auf dem Kopf tragen, sondern nur auf einen Tisch stellen. Auch sonst ist man sehr gesundheitsbewußt: Die Programme schalten schon nach wenigen Spielminuten unnachgiebig eine kurze Pause ein, in denen man seine Augen vom Gerät nehmen und ausruhen soll. Die erste Software riß nicht vom Hocker: Nintendo-Opa Mario jumpt und runt durch Level mit zwei Ebenen (vorne und hinten), bei einem Boxspiel nähert sich die Faust der Nasenspitze. Warum ein statischer Flipper nun unbedingt dreidimensional sein muß und das eine echte 3D-Spiel (eine Fortsetzung von »Starfox«) als einziger angekündigter Titel nicht gespielt werden konnte, weiß nur Nintendo. Knapp unter 300 Mark soll das System bei Markteinführung kosten.

Das PC-Gegenstück war hingegen eines der bestgehütetsten Geheimnisse der Messe: Hersteller Chinon versteckte sich auf der CES mit seinem »Deep See« genannten System so gut und legte weder Pressemitteilungen noch Brotkrumen zum kleinen Stand aus, daß man nach der CES über Nachrichtendienste die späte Kunde von der 3D-Revolution zu streuen versuchte. Deep See ist eine Brille, die aus dem Monitor dreidimensionale Bilder zaubert und zwischen VGA-Karte und Monitor geschaltet wird. Zusammen mit zwei speziell für die Brille programmierten Spielen soll Deep See unter 400 Mark kosten – wir bleiben am Ball. **(bs)**



Nintendos neues Konsolenstück: Virtual Boy bietet 3D-Spiele in Rottönen und steht auf dem Schreibtisch, statt auf dem Kopf getragen zu werden.

P.S.: Noch eine kleine Korrektur zu unserem Spiele-Bericht von der CES aus der letzten Ausgabe: Weil uns ein enthusiastischer Grafiker nur Zeichentrick-Szenen aus Wetlands zeigte, ordneten wir das Produkt in die Kategorie »Dragon's Lair Clone« ein. Bethesda Software hat aber auch diverse 3D-Actionszenen im Stile von »Rebel Assault« in das Programm integriert; die gezeichneten Animationen sind eher als Zwischensequenzen zu verstehen. Wir bitten, den kleinen Fehler zu entschuldigen.

Die »Virtual Guitar« ist kein Instrument sondern nur Taktgeber für langweilige Computerspiele



So aufregend war die Präsentation der »i-glasses« nun auch wieder nicht

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21188
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 9.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC 3,5" HD

- 1942 - Pacific Air War A 94,99
- A - Train Classics (inkl. Constr.S.) V 35,99
- Aces of the Deep V 79,99
- Across the Rhine V 89,99*
- **Aladdin A 59,99**
- Alien Breed A 54,99
- Alien Legacy A 67,99
- Alien Olympics V 59,99*
- Anstoss V 67,99
- Anstoss World Cup Edition V 54,99
- B 17 A 35,99
- Battle Bugs V 67,99
- Battle Isle 2 V 79,99
- Battle Team V 74,99
- **Battledrome A 39,99**
- Battletoads A 59,99*
- **Big Red Adventure V 69,99**
- Biing! V 79,99*
- **Blackhawk V 69,99**
- Bundesliga Manager 3 Hattrick V 87,99
- Bureau 13 V 69,99*
- **Cannon Fodder 2 A 59,99**
- Caribbean Disaster V 79,99*
- Chaos Engine A 54,99
- Civilization V 94,99
- Chartbreakers V 69,99*
- Classic Power Compil. V 79,99
- (Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)
- Colonization V 89,99
- Combat Classics 2 A 67,99
- (F19 St.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)
- Combat Classics 3 A 69,99
- (Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)
- Cool Spot A 54,99
- Corridor 7 A 35,99
- CyClones A 79,99*
- Dangerous Streets A 49,99*
- Dark Sun 2 - Wake of the Ravager A 79,99*
- Das schw. Auge (Schicksalskl.) V 79,99
- Das schw. Auge 2 (Sternen.) V 79,99
- **Delphine Classic Collection A 54,99**
- **(Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)**
- Delta V V 79,99*
- Der Baulöwe (für Windows) V 87,99
- Der Clou V 79,99
- Der Clou - Die Profidiskette V 39,99*
- Desert Strike E 59,99
- Die Box V 47,99
- (Burntime, Dynatech, Whale's Voyage)
- Die Siedler V 79,99
- Dime City V 79,99*
- Discworld V 74,99*
- Dogfight A 35,99
- Doppelpaß (Anstoss+W C Edit.) V 79,99
- Dungeon Hack V 79,99
- Durch die Wüste (Karl May) V i. Vorb.*
- **EarthSiege V 87,99**
- **Ecstatica V 74,99**
- Eight Ball DeLuxe 2 A 54,99
- Elite 3 - First Encountgers V 79,99*
- Empire DeLuxe V 67,99
- Erben der Erde Die große Suche V 79,99
- Eye of Beholder 2 V 35,99
- Eye of Beholder 3 V 79,99
- F - 117 A Nighthawk A 35,99
- F - 15 Strike Eagle 3 A 35,99
- F-14 - Fleet Defender Plus A 69,99
- FIFA International Soccer V 69,99
- **Fifth Fleet E 79,99**
- **Flight Commander 2 E 79,99**
- Formular One Grand Prix A 35,99
- Fritz 3 V 149,99
- Flight of the Amazon Queen V 74,99*
- Flugsimulator 5.0 V 134,99
- FS 5.0 Nr. 1-6 Deutschland je V 39,99
- **FS5 - Designer V 59,99**
- **FS5.0 Scenery - Karibik E 49,99**
- Guilty A 54,99*
- Gunship 2000 A 35,99
- Hanse - Die Expedition V 39,99
- Harrier Jump Jet a 35,99
- Hattrick ! V 79,99*
- History Line 1914 - 1918 V 67,99
- Höhlenwelt V i. Vorb.*
- **Hokum KA - 50 A 74,99**
- Indiana Jones 4 V 47,99
- Innocent II A 54,99*
- **Jet Strike E 54,99**
- Jungle Strike E 74,99*
- Klik'n Play V 87,99*
- **Kick Off 3 - European Challenge V 54,99**
- King's Quest 6 V 79,99
- Kingdoms of Germany V 69,99*
- Kingpin (Arcade Sports Bowling) A 28,99*
- **König der Löwen (Lion King) A 59,99**
- Leisure Suit Larry 6 V 74,99
- Links 386 PRO A 79,99
- 386 PRO Zusatzdiskette je E 44,99
- **Litil Divil A 69,99**
- Lode Runner-Legend returns V 69,99
- Lollypop A 74,99
- Lords of the Realm V 69,99
- **Lothar Matthäus Super Soccer A 69,99**
- Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99
- (Indiana Jones 3, Loom, Man. Mansion, Monkey Island 1, Zak McKraken)
- Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
- (Battlehawk 1942, Their finest Hour + Mission Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe + 4 Mission Disks)
- Mad News V 74,99
- Mad News Extrablatt V 35,99*
- Mad TV V 39,99
- Manchester United PLC V 67,99
- **Master of Magic V 89,99**
- Mechwarrior 2 - The Clans A i. Vorb.*
- Menzoberranzan A 79,99*
- Merchant Prince A 74,99
- Metal Marines A 59,99*
- Micro Machines A 54,99
- Monkey Island 1 V 35,99
- Monkey Island 2 V 47,99
- **NASCAR Racing A 74,99**
- **New World of Lemmings (3) A 59,99**
- **Oldtimer - Erlebte Gesch. Teil 2 V 79,99**
- Outpost V 67,99
- Overdrive A 35,99*
- Pacific Strike A 59,99
- Pacific Strike Speech Pack A 37,99
- **Panzer General A 74,99**
- Patriot A 79,99
- Peter Pan V 64,99
- Pinball Dreams A 59,99
- Pinball Dreams 2 A 35,99
- Pinball Fantasies A 59,99
- Pinball Illusions A i. Vorb.*
- Pirates Gold A 35,99
- Pizza Connection V 87,99
- Police Quest 4 V 67,99
- Prince of Persia 2 A 67,99
- Privateer + Speech Acc. Pack A 87,99
- Privateer Sp. Operations 1 A 37,99
- Quarantine V 79,99
- Quarter Pole V 67,99
- Quest for Glory 4 V 69,99*
- Railroad Tycoon DeLuxe A 79,99
- Ravenloft V 79,99
- **Retribution A 69,99**
- Reunion V 74,99
- Rings of the Medusa Gold V 79,99
- Robinson's Requiem V 59,99
- Rüsselsheim (Detroit) V 67,99
- Sam & Max V 87,99
- Scooters Zauberschloß V 64,99
- Sensible Golf A 69,99*
- Sherlock Holmes V 79,99
- Sim City 2000 V 87,99
- Sim City 2000 Scenario 1 V 35,99
- Sim City DeLuxe A 79,99
- Sim Earth A 35,99
- Sim Classics V 67,99
- (Sim City, Sim Ant, Sim Life)
- Simon the Sorcerer V 87,99
- Skyrealms of Jorune - Alien Logic E 79,99*
- Space Quest 4 A 28,99
- Space Quest 5 V 67,99
- Space Simulator 1.0 E 87,99
- Spelunx E 69,99*
- SSN-21 Seawolf V 79,99
- Star Trek 2 Judge. Rites V 87,99
- Street Fighter 2 A 59,99
- Strike Squad A 87,99
- Subwar 2050 A 94,99
- Subwar 2050 Mission Disk A 47,99
- **Superfrog A 35,99**
- Super Karts A 87,99*
- Super Street Fighter 2 Turbo V 69,99*
- System Shock A 79,99
- Task Force 1942 A 35,99
- T. F. X. A 87,99
- The Elder Scrolls Arena E 67,99
- The Grandest Fleet A 67,99
- The Horde V 69,99
- Theme Park V 79,99
- Tie Fighter V 94,99
- Tower Assault (Alien Breed 3) A 54,99*
- Transport Tycoon V 89,99
- Transport Tycoon World Editor V 35,99*
- Turrican 2 A 69,99*
- Ultima 7 (Die schwarze Pforte) V 35,99
- Ultima 8 - Pag. Speech Pack V 37,99
- Ultima 8 - Pagan V 87,99
- Wargame Constr. Set II E 67,99
- Warlords 2 E 79,99
- Warlords 2 Scenario Builder E 69,99
- World Cup USA '94 V 59,99
- World War 2 - Battles of S. P. V 74,99
- Worms A 54,99*
- **X - Wing Collection V 69,99**
- **(X - Wing plus B - Wing + Imperial Pusuit)**
- Zonked A 39,99*

IBM/PC CD-ROM

- 7th Gusts A 24,99*
- 11th Hour A 89,99*
- 1942 Pacific Air War Gold A 89,99*
- A Hard Day's Night (Beatles) E 67,99
- Aces of the Deep V 79,99*
- Across the Rhine V 89,99*
- Action Soccer V i. Vorb.*
- Air Superlority A i. Vorb.*
- Al Qadim - The Genie's Curse V 69,99*
- Alien Olympics V 59,99*
- **Alone in the Dark 1 V 35,99**
- **Alone in the Dark 2 V 59,99**
- **Alone in the Dark 3 V 87,99**
- Anstoss inkl. World Cup Ed. V 87,99
- **Arcade Pool / Overdrive A 35,99**
- Archon Ultra V 67,99
- Armored Fist A 74,99
- Armored Fist V 79,99*
- B 17 A 35,99
- Battle Bugs V 79,99*
- Battle Isle 2 V 69,99
- Battle Isle 2 Scenario CD V 54,99
- Battle Race A 69,99*
- Betrayal at Krondor V 67,99
- Biing! V i.Vorb.
- Bioforge V 89,99*
- Burning Steel Compilation V 87,99
- Burning Steel 2 (Gr. Naval Battles) E 67,99
- Burning Steel 2 V 79,99
- Caribbean Disaster V 87,99*
- Chaos Control A 99,99*
- **Chessmaster 4000 Turbo E 69,99**
- Christoph Kolumbus V 89,99
- Civilization + Rail. Tyc. Del. VA 59,99
- Classic Flight Simulations A 59,99
- (Air Warrior, F-14 Tomcat, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)
- **Colonization + Civilization V 89,99**
- Comanche+Data 1+2+Bonusmission V 54,99
- **Combat Classics 3 A 69,99**
- **(Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 -1918)**
- Command & Conquer A 89,99*
- Conspiracy A 24,99*
- **Creature Shock (2 CD's) V 89,99**
- Crime Patrol E 89,99
- Crusader V i.Vorb.
- Cyberia A 79,99
- Cyclemania A 74,99
- CyClones A 79,99*
- Dark Legions E 59,99
- Dark Sun 2 - Wake of the Ravager A 79,99*
- Dark Forces V 99,99*
- Das schwarze Auge (Schicksalskl.) V 67,99
- **Das schwarze Auge 2 (Sternen.) V 79,99**
- Death Gate E i. Vorb.*
- Delta V V 89,99*
- Der Clou V 79,99
- **Descent A 87,99**
- Die Box V 54,99
- (Burntime, Dynatech, Whale's Voyage
- **Die Höhlenwelt Saga V 89,99**
- **Die verrückte Rally V 74,99***
- Dime City V 79,99*
- Discworld V 87,99*
- Der Reeder V 89,99*
- Desert Strike E 59,99
- Dogfight A 35,99
- Doom 2 Utilities A
- Doppelpaß (Anstoss+W C Edit.) V 79,99
- **Dragon Lore-Die Legende beginnt V 74,99**
- **Dungeonmaster 2 V 79,99***
- Dune V 24,99*
- **Earth Siege V 87,99**
- Ecstatica V 87,99
- Elite 3 - First Encounters V 79,99*
- Empire DeLuxe V 67,99
- Erben der Erde V 79,99*
- Eye of Beholder Trilogy V 87,99
- F - 117 A Nighthawk A 35,99
- F - 14 Fleet Defender Gold A 69,99
- F - 15 Strike Eagle 3 A 35,99
- Falcon Gold (inkl. Scenarios) A 94,99
- **Fantasy Fest E 59,99**
- (Dungeon Hack, Fantasy Empires, Stronghold, Unlimeted Adventures)
- FIFA International Soccer V 67,99
- **Fifth Fleet E 79,99**
- **Flight Commander 2 E 79,99**
- Flight of the Amazon Queen V 79,99*
- Form. One G. P. + D. L. Golf VA 59,99
- Formular One Grand Prix A 35,99
- Front Page Sports Football Pro '95 E 79,99
- Full Throttle E 87,99*
- Goblins 3 V 99,99
- Guilty A 69,99*
- Gunship 2000 A 35,99
- Gunship 2000 inkl. Scenario A 59,99
- Hammer of the Gods V 79,99*
- Harrier Jump Jet A 35,99
- Hattrick ! V 87,99*
- Heimdall 2 A 79,99
- Hell
- Incredible Cars V 49,99*
- Incredible Toons A 59,99*
- Inferno V 99,99
- Innocent II A 69,99*
- **Iron Assault A 79,99**
- Iron Cross E 79,99*
- Iron Helix (benötigt SVGA) V 69,99
- Jagged Alliance V 87,99*
- Jungle Strike E 74,99*
- Jurassic Park (Dino Park) A 67,99
- Kick Off 3 V 59,99*
- Kingdoms of Germany V 69,99
- Kingpin (Arcade Sports Bowling) A 28,99*
- King's Quest 7 V 87,99
- King's Quest Collection (1-6) A 79,99
- Klik'n Play V 87,99*
- Kyrandia 1 V 24,99*
- Kyrandia 2 (Hand of Fate) V 35,99*
- Lands of Lore V 35,99*
- Last Dynasty V i.Vorb.
- Leisure Suit Larry 6 V 67,99
- Leisure Suit Larry Collection (1 - 6) V 87,99*
- **Links 386 & Banff Springs und Belfry A 79,99**
- Little Big Adventure V 89,99
- Lode Runner - The Legend returns V 79,99
- Lollypop A 69,99*
- Lucas Arts Cl. Adventures V 99,99
- (Indiana Jones 3, Loom, Maniac Manson, Monkey Island 1, Zak McKraken)
- Lucas Arts Cl. Simulations A 79,99
- (Battlehawk 1942, Their finest Hour+Miss. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Miss. Disk)
- Mad News V 87,99*
- Mad News Extrablatt V 35,99*
- Magic Carpet V 89,99
- Magic Carpet Data CD-Hidden Worlds V i.Vorb.
- Marco Polo A 74,99*
- **Master of Magic V 89,99**
- Menzoberranzan A 79,99*
- Might & Magic Trilogie V 87,99
- (Might & Magic 3, 4 und 5)
- **Monty Python's Waste of Time E 79,99**
- Myst A 87,99
- **NASCAR Racing A 79,99**
- **Navy Strike A 89,99***
- **NBA Live 95 (Basketball) A i.Vorb.**
- NHL Hockey '95 A 79,99
- Noctropolis A 89,99*
- Novastorm A 87,99
- Oldtimer (Erlebte Geschichte 2) V 87,99



- Outpost V 87,99
- **Panzer General A 74,99**
- PGA Tour Golf 486 A 94,99
- Phantasmagoria (4 CD's!) V i. Vorb.*
- Phoenix Fighter E 87,99*
- Pinb. Dreams Deluxe (+ Data) A 74,99
- Pinball Wizard 2000 A 69,99*
- Pirates Gold A 35,99
- Police Quest 4 V 79,99
- **Power Up A 69,99**
- **(Formular One Grand Prix, F-15 Strike Eagle 3, Pirates Gold)**
- Privateer + Strike Commander A 87,99
- (inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
- Project Paradise A 69,99*
- Protostar A 67,99
- PsiMaster V 89,99*
- Quest for Glory 4 V 79,99*
- Rebel Assault V 79,99
- Renegade - Battle for Jacob's Star A 79,99*
- Rise of the Triad E 59,99*
- **Robinsons Requiem A 59,99**
- **Sensible World of Soccer V 59,99**
- Sim City V 59,99
- Skyrealms of Jorune - Alien Logics A 79,99*
- Space Quest Anthologie (1 - 5) A 79,99
- SSN Seawolf V 79,99
- Star Trek: Next Generation V 99,99*
- **Star Trek Technical Manual E 99,99**
- **Stonekeep A 87,99***
- Subwar 2050 (inkl. Data) V 94,99
- Super Karts A 89,99*
- Super League of Hoboken E 69,99*
- Syndicate Plus (inkl. Data) V 89,99
- **System Shock (Enhanced CD ROM) V 79,99**
- Task Force 1942 A 35,99
- Temtation A 89,99*
- (Indycar Racing incl. aller Track Packs, 7th Guests, Lands of Lore, Hand of Fate)
- The Games Compendium A 35,99
- (Summer Challenge, Winter Challenge)
- The Incredible Machine 2 A i. Vorb.*
- The Lost Eden A 79,99*
- Theme Park V 79,99
- Tie Fighter E 79,99*
- Tower Assault (Alien Breed 3) A 59,99*
- Transport Tycoon V 89,99
- Turrican 2 A 59,99*
- UFO - & Master of Orion A 69,99
- Ultima 7 Bundle - Complete A 94,99
- (Black Gate, Forge of Virtue, Serpent Isle, Silver Seed)
- Ultima 8 - Pagan (inkl. Speech) V 99,99
- **US Navy Fighters V 89,99**
- USS Ticonderoga A 79,99*
- Wacky Wheels A 54,99
- (Der nicht so ganz ernste Rennspaß für die ganze Familie)
- War Unlimeted V 87,99*
- Wing Com. 1 + 2 DeLuxe A 67,99
- (inkl. aller Speech Packs & Zusatzdisketten)
- **Wing Commander 3 - Heart of Tiger V 99,99**
- **Wings of Glory - Enhanced V 79,99**
- **Woodruff (Goblins 4) V 79,99***
- Woodstock A 54,99
- Worms A 59,99*
- Wrath of the God E 114,99
- X-COC :Terror from the Deep (Ufo2) A 89,99*
- Zeppelin - Giants of the Sky V 87,99*

JOYSTICKS - HARDWARE - ZUBEHÖR

Gravis

- schwarz 49,99
- Analog Pro 59,99
- Game Pad 39,99
- Eliminator Game-Card 44,99

PHOENIX 209,99

Thrustmaster

- Flight Control 159,99
- Flight Control Pro 279,99
- Weapon Control 259,99
- Ruder Pedals 279,99
- Game Card 69,99
- Formular T1 Lenkrad 319,99

Competition Pro

- Mini transparent, incl. 3,5" Box 58,99
- Manix Deck, grau 69,99
- Stand.,transp.t anschlußfertig 58,99
- Flightstick PRO 139,99
- **FlightMAX 64,99**
- Comand Control Gamepad (mit Auto Fire) 35,99

WINGMAN EXTREME... 99,99

CD ROM Laufwerke

- Mitsumi FX 400 Quadro Speed 399,99
- Mitsumi FX 300 Triple Speed 329,99

Creative Labs Soundkarten

- SB 16 Value Edition 184,99
- SB 16 Multi CD 249,99
- SB 16 Multi CD CSP 309,99
- SB 16 SCSI - 2 309,99
- SB 16 SCSI - 2 CSP 369,99
- SB AWE 32 CSP 489,99
- SB AWE 32 Value Edition 369,99
- WaveBlaster II 289,99



Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.



ALONE IN THE DARK 3
dt. Version
CD-Rom DM 87,99

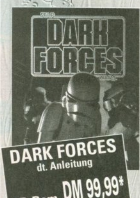


U.S. NAVY FIGHTERS
dt. Version
CD-Rom DM 89,99



F-14 FLEET DEFENDER
dt. Anleitung
PC 3,5" CD-Rom DM 69,99

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte. PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen).
Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-).
Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten.
Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung.
Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00.
Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-
(Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen!)
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

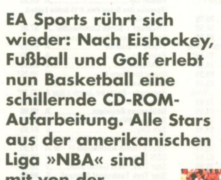


DARK FORCES
dt. Anleitung
CD-Rom DM 99,99*

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

Ⓥ komplett deutsche Version Ⓐ deutsche Anleitung Ⓔ englische Anleitung

Gib' mir einen Korb



EA Sports rührt sich wieder: Nach Eishockey, Fußball und Golf erlebt nun Basketball eine schillernde CD-ROM-Aufarbeitung. Alle Stars aus der amerikanischen Liga »NBA« sind mit von der Partie.



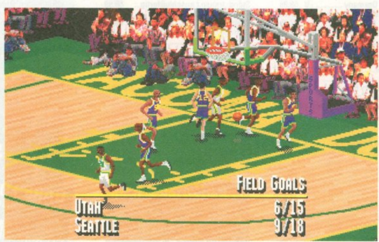


Hier haben wir das Spielfeld unter Super VGA »zusammengeklebt«. Auf dem Monitor sehen Sie

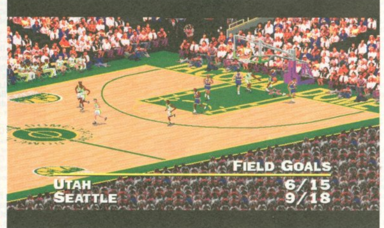
Natürlich wird auch in bundesdeutschen Hallen Basketball gespielt. Und das nicht nur unter Aufsicht gestrenger Sportlehrer in muffigen Turnhallen, sondern auch in einer richtigen Bundesliga. Aber ganz ehrlich: Wer guckt sich schon die biederen Partien braver Werksteams an, wenn auf der anderen Seite des großen Teichs die wahren Künstler diese Sportart zelebrieren? Basketball lebt von Technik, Kreativität, Intuition – und falls doch mal ein Deutscher in solchen Kategorien gut genug ist, zieht's ihn ohnehin in die nordamerikanische NBA: Detlef Schrempf und seine Seattle Supersonics zählen dieses Jahr zum engen Kreis der Titelanwärter.

Angesichts des weltweiten Kults um amerikanische Superstars wie Shaq, Barkley, Ewing & Co. hat die neue Sportoffenbarung von Electronic Arts auch in Europa beste Marktchancen. Im April soll »NBA Live '95« auf CD-ROM erscheinen, eine wahre Präsentationsorgie, hinter deren edlem SVGA-Styling sich eine solide Basketball-Simulation verbirgt. PC Player hatte das Vergnügen, den vielversprechenden Korb-Hoffnungsträger vorab anzuspielen.

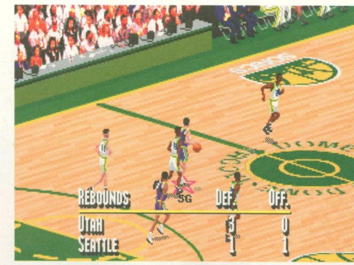
Die Designer verzichten auf 3D-Mätzchen wie bei Bethesdas »NCAA 2«. Statt verwirrender Ich-Perspektive wird eine Diagonal-Seitenansicht des Spielfelds gewählt, das man von schräg-oben sieht. Mit den Feuerknöpfen lösen Sie die »üblichen« Aktionen wie Passen und Werfen aus. Bei letzterer Technik müssen Feuerknopfdruck (Spieler springt) und Loslassen (Ball wird geworfen) genau abgestimmt sein. In der Defensive blockt man den ballführenden Gegner, versucht einen Steal und wird auch mal vom Schiri zurückgepfiffen. Lediglich im Arcade-Modus bleiben Sie von Fouls und Strafwürfen unbehelligt. Die Steuerung registriert sogar, wie lange und wie stark der Joystick in eine Richtung gedrückt wird, um Spezialmanöver auszuführen. Analog-Joysticks, sonst bei Sportspielen eher verpönt, könnten sich als ideales Eingabemedium entpuppen. Durch weidliche Ausnutzung von zwei Joystick-Ports, Tastatur und Maus treten sogar bis zu vier Personen gleichzeitig an – sowas gab's bei PC-Sportspielen noch nicht. Das Geschehen auf dem Spielfeld ist mit hübschen



VGA: Auf kleineren Rechnern flink und flott. Gewinnt aber keine Schönheitspreise.



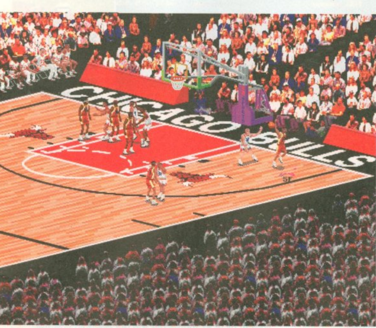
Super VGA: Vorzugsweise auf schnellen PCs mit Monitor-Größen ab 15 Zoll zu genießen.



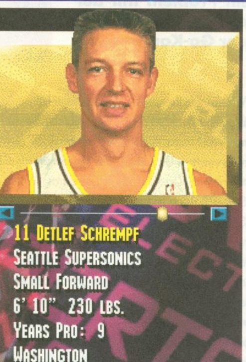
Während des Spiels werden ständig aktuelle Statistiken aus den verschiedensten Kategorien eingeblendet



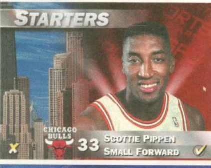
Verheißungsvolles Setup-Menü: bis zu vier Spieler gleichzeitig!

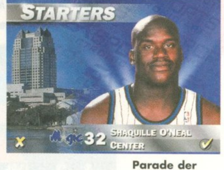


jeweils einen Ausschnitt des Bereichs, in dem sich der Ball befindet.









Parade der Superstars: Für jeden Spieler werden die realistischen Statistiken aufgelistet. Man achte auf Feinheiten wie die jeweiligen Städte-Skylines am linken Bildrand.

Animationen ausgestattet. Slam Dunks, Direktabnahmen und verwirrende Pässe, Alley Oops oder kurze Sprints werden gut rübergebracht. Das Geschehen ist normalerweise in LoRes zu sehen. Wer sich jedoch mit schnöden 320 x 200 Bildpunkten nicht begnügen will, darf jederzeit auf SVGA-Darstellung umschalten. Die Spielgrafik sieht unter 640 x 480 wesentlich feiner aus; zudem sieht man einen viel größeren Ausschnitt vom Gesamtspielfeld. Allerdings weckt die hochauflösende Darstellung den Wunsch nach einem größeren Monitor (bei 14 Zoll wird's etwas winzig) und adäquater Rechenpower. Der 66 Mhz-486er ist ziemlich gefordert; in Verbindung mit einer fixen Grafikkarte geht der Rechner aber nicht störend in die Knie.

Offensichtliche Euphorie sollte man sich im Rahmen einer Preview ja verkneifen, aber die Präsentation und Options-Fülle von »NBA Live '95« lassen die Sportspieler in unserer Redaktion jetzt schon unruhig schlafen. Komplett in Super VGA gestylt, blättert man sich durch die digitalisierten Portraits aller NBA-Profis, studiert ihre Statistiken und vergleicht die Stärken mit denen anderer Basketballer. In punkto Spielmodi haben Sie die Wahl zwischen »Arcade« und »Simulation«; bei letzterer Variante ermüden die Spieler allmählich und müssen immer wieder ausgewechselt werden.

Picken Sie eines von 27 NBA-Teams oder eine All-Star-Auswahl Ihrer Wahl und bestreiten Sie ein Freundschaftsspiel, Meisterschafts-Playoffs oder eine komplette Liga mit bis zu 82 Spieltagen. Durch Spielerhandel (Trades) zwischen den Vereinen können Sie Ihr persönliches Dream Team zusammenschnitzen und damit gegen die Computergegner auf Punktejagd gehen. Im Ligamodus studiert man zwischen den Spieltagen die Tabelle oder die erfolgreichsten Profis in einzelnen Kategorien.

Auch während des Spielablaufs funkelt »NBA Live '95« nur so vor Feinschliff. Am unteren Bildrand werden immer wieder aktualisierte Statistiken über das gerade laufende Spiel angezeigt; ganz im Stil der amerikanischen TV-Berichterstattung. Zur Halbzeit werden die bis dato wichtigsten Spieler pro Team gewürdigt; nach dem Schlußpfiff wählt eine Computerjury gar den wertvollsten Akteur des ganzen Matches. Ganz nebenbei dürfen Sie als Trainer aktiv werden: Taktik und Angriffsmuster Ihrer Mannschaft stellen Sie in einem separaten Menü ein. Wem das alles zu kompliziert ist, der soll nicht verzagen: Einsteiger kommen auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad im Arcade-Modus zu raschen Erfolgserlebnissen. Mit hervorragenden Basketball-Simulationen sind PC-Spieler bislang nicht gerade verwöhnt worden. »NBA Live '95« machte bei der ersten Probe auf dem Poinger Trainingsgelände einen vielversprechenden Eindruck.

Ob der Spielablauf das hält, was die Aufmachung verspricht, müssen wir freilich noch in einem ausführlichen Test klären. Wenn uns die Basketball-Götter hold sind, liefern wir die ausführliche Besprechung in der nächsten Ausgabe ab. (hl)

NBA-FACTS

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Sport-Simulation
Termin: April 1995
ca.-Preis: DM 120,-
Besonderheiten: Anspruchsvolle Basketball-Simulation mit »echten« Teams und Spielern aus der NBA. Grafik wahlweise in VGA oder Super VGA.



Preview: »Super Karts«

GO, KART, GO!

Morgens, São Paulo: Der erste Gang sitzt perfekt. Mittags, Berlin: Trotz Nässe kein Problem mit der Spurlage. Abends, Tokio: Noch immer sieht unser Go-Kart aus wie frisch geföhnt.

Start frei für das sieges-durstige Achterfeld (hier von vorne zu sehen)

Unser Testpilot hat sich auf den dritten Platz vorgearbeitet

Nicht erst seit »Wacky Wheels« sind Rennspiele mit Miniflitzern salonfähig geworden. Schon viel früher feierte z.B. das Nintendo-Modul »Super Mario Kart« Erfolge. In Kürze wird ein weiteres Go-Kart-Programm (allerdings ohne »Mario«) für PCs erscheinen. »Super Karts« schickt Sie gegen sieben andere Piloten ins Rennen, die wie Sie das Ziel haben, nach einer festgelegten Rundenanzahl Erster zu sein.

Schon vor einem Jahr machte das Programm der englischen Newcomer von Manic Media auf Messen Furore. Mittlerweile hat die Firma einen Distributionsdeal mit Virgin abgeschlossen und die gute alte Diskette verstoßen. In den letzten Monaten wurde Super Karts vor allem technisch aufgemotzt und soll in Kürze als reines CD-Produkt erscheinen.

Drei Varianten stehen zur Wahl: Im Actionspiel muß man bei jedem Rennen unter die ersten drei Piloten kommen, um eine Prämie einzuheimsen und kein »Leben« zu verlieren. Von letzteren hat man zu Beginn drei, kann diese Zahl aber für horrende Summen im Laufe der Rennen aufstocken. Die anderen beiden Spieloptionen sind »voller« und »halber« Wettkampf: Je besser Ihre Plazierung im aktuellen Rennen, desto mehr Wettkampfpunkte erhalten Sie. Am Ende der Serie gewinnt dann derjenige, der die meisten Punkte gescheffelt hat.

Geld gibt's außer für die ersten drei Plätze auch für das Einsammeln von Geldschein-Extras. Wofür ein Go-Kart-Kämpfer schnöden Mammon benötigt? Fürs Aufrüsten seines Rennflitzers. Neben dem Verbessern von Antrieb, Reifen, Karosserie und Treibstoff kann man drei Specials erwerben: eine Art Nachbrenner zur Beschleunigung, Haftkraftverstärker (nicht für die Zähne, sondern für die Reifen) und Öl-Ladungen zum Pfützen-Anlegen. Extras werden auch durch Darüberfahren in den Parcours eingesammelt.

Per Split-Screen spielen zwei Fahrer an einem Rechner

Ihre Plazierung im vorherigen Rennen bestimmt, an welcher Position Sie im nächsten starten. Gas gegeben wird entweder per Tastatur oder Joystick, wobei auch Rückwärtsfahren möglich ist – wichtig für weniger erfahrene Piloten, die mal wieder mit einer Mauer Bekanntschaft geschlossen haben. Die Spielumgebung wird in schnittiger 3D-Grafik gezeigt, was dem Spielgefühl sehr zugute kommt. Verschiedene Kameraperspektiven erlauben es, sich selbst von vorne zu sehen (extrem sinnvoll...), von der Seite (ebenfalls zum ernsthaften Steuern wenig geeignet) sowie aus einiger Entfernung. Außerdem kann man zwischen den Blickwinkeln der einzelnen umschalten.

Sie haben die Auswahl zwischen acht Piloten aus acht Ländern; konsequenterweise gibt es insgesamt auch acht verschiedene Austragungsorte für die Rennen. Abhängig von der Lokalität bekommt man es mit den verschiedensten Bodenbelägen und Parcours zu tun: In Berlin rast man durch ausgediente Fabrikhallen, in Rußland über schlittrige Eisbahnen und im nächtlichen Tokio durch eine Collage aus Wolkenkratzern und Neon-Lichtern. Auf Gras fährt sich's dabei bei weitem nicht so spurgetreu wie auf Asphalt; und wer meint, in Pfützen groß beschleunigen zu können, wird bald eines Besseren belehrt werden. Die Kurse erlauben oftmals die Wahl zwischen verschiedenen Teilstrecken, zudem existieren geheime Abkürzungen. Diese sollte man auch benutzen, denn im höchsten der drei Schwierigkeitsstufen sind die Computergegner anders kaum zu schlagen.

Wer nicht nur gegen eine Programmroutine antreten möchte, sondern gegen menschliche Fahrer, die sich auch wirklich über einen unfreiwilligen Ölpfützen-Dreher ärgern, wählt die eingebaute Netzwerkoption. Weniger gut ausgestatteten Go-Kart-Fahrern steht ein zweiter Modus zur Verfügung, der per geteiltem Bildschirm das gemeinsame Spielen an einem Computer ermöglicht. (la)

SUPER KARTS-FACTS

Hersteller: Virgin
Programmierteam: Manic Media
Genre: Rennspiel
Erscheinungsdatum: voraussichtlich April 1995
Deutsche Version: nicht geplant
Cirka-Preis: DM 120,-
Zusammenfassung: Actionrennen mit flotter 3D-Grafik und Mehrspieler-Modus

Wie alle neuen Babies wird Sie dies die ganze Nacht wachhalten



Dolby's Stereo

Darf Dein Lieblingsmusiker stundenlang vor »Sim City« sitzen? Er darf nicht nur, er sollte sogar, wenn er morgen noch kraftvoll aufspielen will. Anatol Locker sprach mit Thomas Dolby, der den Soundtrack für Interplays CD-ROM-Spiel »Cyberia« komponierte.



Wie zaubert man ein Leuchten in die Augen der PC Player-Chefredakteure? Ganz einfach: Man biete ihnen ein Thomas Dolby-Interview an und innerhalb von Sekundenbruchteilen stellt sich der gewünschte Effekt ein. Kein Wunder, denn was der Dolby-Fanclub Poing mit Vorliebe in den Audio-CD-Spieler packt, bringt weltweit die Fans intelligenter Popmusik zum freudigen Gurren.

Der gebürtige Brite Thomas Dolby machte Anfang der 80er mit Singlehits wie »She Blinded Me With Science« auf sich aufmerksam. Es folgten die drei Monsteralben »The Flat Earth«, »Aliens Ate My Buick« und »Astronauts & Heretics«, die man unbedingt im CD-Schrank stehen haben sollte. Wer diese Werke nicht kennt, hat vielleicht trotzdem eine Dolby-CD zu Hause: Der Wahl-Kalifornier schrieb den kompletten Soundtrack zum Baller-Epos »Cyberia« (siehe Test in Ausgabe 2/95).

> »...was haben dann die Plattenfirmen noch in diesem Geschäft zu suchen?«

Thomas Dolby ist für einen kurzen Interview-Tag aus Los Angeles eingeflogen, um sein Video-Projekt »The Gate To The Mind's Eye« in Europa vorzustellen. Nachdem die futuristischen Render-Bilder stilecht im Münchener Planetarium über den künstlichen Sternenhimmel geflimmert sind, hält Thomas Dolby im Münchner Park-Hilton-Hotel Hof. Nach der obligatorischen Vorstellung durch die Managerin frage ich ihn, ob er sich für die Bewertung von Cyberia interessiere und drücke ihm forsch eine PC Player in die Hand. Während ich den Recorder starte, hat sich Thomas inzwischen im Heft festgebissen...

THOMAS DOLBY: Mist, »Cyberia« hat schlechter abgeschnitten als »Rebel Assault«...

PC PLAYER: Tja, knapp daneben. Trotzdem gut, wenn man bedenkt, wie streng PC Player bewertet.

THOMAS DOLBY: (ins Heft vertieft): Oh, diese deutsche Sprache ist wirklich verteufelt schwer. Was heißt, bitte, »fabelhaft»?

PC PLAYER: »Außergewöhnlich«, »besonders gut«, »beeindruckend«, »märchenhaft«... Haben sie Deine Musik so beschrieben?

THOMAS DOLBY: Ja. Damit kann ich leben. Ich sehe schon, das wird kein gewöhnliches Interview. Worüber wollen wir reden?

PC PLAYER: Hauptsächlich über Render-Videos, E-Mail und Computerspiele. Wie ist Dein Videofilm »The Gate to the Mind's Eye« entstanden?

THOMAS DOLBY: »The Gate To The Mind's Eye« ist der dritte Teil der »Mind's Eye«-Video-Serie, die in den USA mehrfach Platin kassiert hat. Computergrafik-Studios stellen ihr Material kostenlos der Firma Miramar zur Verfügung, die die Minutenschnipsel thematisch gebündelt veröffentlicht. Das meiste stammt aus Vergnügungspark-Attraktionen, Computerspiel-Intros oder japanischer Werbung. Manche Grafiken entstanden in Hinterzimmern von Unis, andere auf sündteuren Workstations. Eines haben sie gemeinsam: Sie gehören zum Besten, was es derzeit gibt.

»The Gate« war eine Zwei-Mann-Produktion. Mike Boydstun kümmerte sich um die Grafiken, ich schrieb den Soundtrack dazu. Wir haben das Material zu einer 50-Minuten-Story zusammengepuzzelt. Ich finde das grafische Material erstaunlich gut, es gibt viele Effekte, die man noch nie gesehen hat. Leonardo da Vincis Flugapparate beginnen zu fliegen, Höhlenmalerei verselbständigt sich, die zerstörte französische Cluny-Kathedrale entsteht vor Deinen Augen.

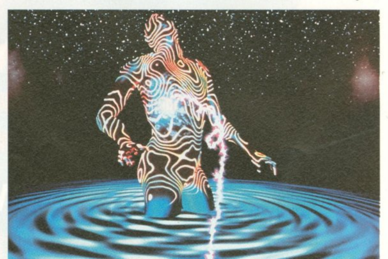
PC PLAYER: Was hat Dich daran gereizt, ausgerechnet Computeranimationen zu vertonen?

THOMAS DOLBY: Ich habe viel Musik für Kinofilme geschrieben, zum Beispiel für »Howard the Duck«, »Toys« oder »Ferngully«. Normalerweise arbeiten etwa 60 Leute an einem Film, Musik spielt da eine eher nebensächliche Rolle. Es kann ziemlich frustrierend werden: Wenn irgendein Executive entscheidet, daß die Liebesszene zu lang ist, muß ich das Stück, an dem ich drei Tage gebastelt habe, komplett umschreiben. In Kinofilmen darf sich die Musik nicht vor die Handlung drängen. Die meisten Soundtracks, die einen Oscar gewinnen, sind sogenannte »Panorama«-Filmmusiken: »Schindlers Liste«, »Der mit dem Wolf tanzt« oder »Der letzte Kaiser«. Je epischer und simpler die Musik, um so besser sinkt sie in Dein Gehör ein.

Bei »The Gate To the Minds Eye« konnte ich mich frei entfalten, denn ich mußte nicht gegen Dialog antreten – für einen Komponisten eine fast ideale Situation.

PC PLAYER: Du probierst gerne neue Technologien aus. Was ist derzeit das aufregendste Stück Technik für Dich?

THOMAS DOLBY: Schwer zu sagen, denn wir leben in aufregenden Zeiten. Vielleicht ist es folgendes: Die meisten Musiker, die ich kenne, können in ihren Heimstudios digitale Master herstellen. Mit dem Internet und anderen Hilfsmitteln ist es möglich,



Ein Computergrafik-Bild von Michael Boydstun aus dem Video »The Gate to the Mind's Eye«

Musik direkt an den Hörer zu senden, ohne daß man sich um die Herstellung eines Stücks Plastik Gedanken machen muß. Das macht mich stutzig, denn was haben dann die Plattenfirmen noch in diesem Geschäft zu suchen?

PC PLAYER: Würdest Du Deine Songs also übers Netz verbreiten?

THOMAS DOLBY: Absolut.

PC PLAYER: Braucht der Empfänger dazu nicht eine Menge MIDI-Ausrüstung? Nicht jeder besitzt einen Synth, auf dem er die Daten abspielen kann. Und der normale Audio-Download einer kompletten CD kann verdammt teuer werden...

THOMAS DOLBY: Ich glaube nicht, daß MIDI die geeignete Datenform dafür ist. Klar dauert es, Audiodaten downzuloaden, aber die Übertragungsrate wird in den nächsten Jahren deutlich schneller werden. Wir haben eine Web-Seite im Internet, auf der man Video- und Audio-Schnipsel aus »The Gate« laden kann. 45.000 Personen haben sie in den letzten zwei Monaten angewählt. Dieser Ansturm hat mich zum Nachdenken gebracht.

PC PLAYER: Gleichzeitig veröffentlichst Du auf der CD-Hülle des »Gate«-Soundtracks deine Compuserve-Nummer: 72662,3112. Ist das nicht ein bißchen wie eine Einladung in Dein Wohnzimmer?

THOMAS DOLBY: Nicht wirklich. Ich benutze Compuserve nicht für persönliche Mails, sondern fürs Geschäft. Eine der guten Sachen am Netz ist, daß man nicht antworten muß. Andererseits kann ich per »Cut-Copy-Paste« meine Fans schnell über Neuheiten informieren. Die meisten Leute im Netz sind nicht die Typen, die einen dauernd um ein Autogramm anhauen oder fragen, wann du in ihrer Stadt spielst. Sie können sich gut artikulieren und kritisieren sehr fundiert.

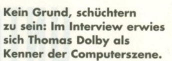
PC PLAYER: Du hast äußerst unterschiedliche Musiker produziert: Little Richard, Robin Williams, Ofra Haza, Joni Mitchell, Prefab Sprout, um nur ein paar zu nennen. Gibt es noch jemand, mit dem du gerne arbeiten würdest?

THOMAS DOLBY: Nein, eigentlich nicht. Mit den meisten meiner »Helden« habe ich schon gearbeitet. Es ist eine wunderbare Erfahrung, aber etwas traurig, weil ein Stück Magie aus deinem Leben verschwindet. Meinen letzten Helden werde ich hoffentlich morgen kennenlernen: Brian Eno kommt zu unserer Vorführung in London. Es ist witzig: Wir lebten einige Zeit lang im selben britischen Nest. Ich dachte immer, ich müßte ihn irgendwann im Supermarkt treffen, es wurde aber nie etwas daraus.

PC PLAYER: Was fasziniert Dich an Computerspielen?

THOMAS DOLBY: Ich bin sehr daran interessiert, die Qualität der Spielmusik zu verbessern und außerdem eigene Software zu entwickeln. Es ist wie damals bei den ersten Musikvideos – eine neue Disziplin, in der du dich austoben kannst. Gerade bei Spielen kann noch so viel getan werden. Bislang war die CPU-Geschwindigkeit das klassische Programmierer-Problem, aber die Rechenpower verdoppelt sich offensichtlich jedes Jahr. Ich habe eine Vorstellung davon, wie Spiele aussehen könnten und wie die Musik darin arbeitet – und das interessiert mich.





Kein Grund, schüchtern zu sein: Im Interview erwies sich Thomas Dolby als Kenner der Computerszene.

PC PLAYER: Welchen Programmen kannst Du nicht widerstehen?

THOMAS DOLBY: Bevor unser Interview anfing, habe ich noch eine Runde »Sim City« gespielt. Ich liebe das Spiel, weil es lebt und sich auf eine merkwürdige Art »organisch« verhält. Ich mag es außerdem, wenn meine Aktionen eine direkte Auswirkung auf die simulierte Welt haben.

Mit »Myst« verhält es sich ähnlich. Wenn man in Myst vor einer verschlossenen Türe steht, kann man online ein Kid in Tokio fragen, wie man weiter kommt. Er hatte dieselbe Erfahrung, auch wenn du aus einem völlig verschiedenen Kulturkreis stammst – nur weil es auf reiner Grafik basiert. Myst ist ein großartiges Spiel, aber Deine Persönlichkeit wird dabei nicht so gefordert. Ich finde, ein gutes Spiel sollte Dich als Individuum berücksichtigen.

PC PLAYER: Du hast auch den Soundtrack für das Sega-CD-Spiel »Double Switch« geschrieben...

THOMAS DOLBY: Das war das genaue Gegenteil von dem, worüber wir gerade gesprochen haben. Double Switch basiert auf digitalisiertem Video, dessen Storyline sich an gewissen Stellen verzweigt. Das ist nicht meine Vorstellung von »interaktiv«, besonders, wenn es mit mäßigen Schauspielern und dürftigen Autoren produziert wird.

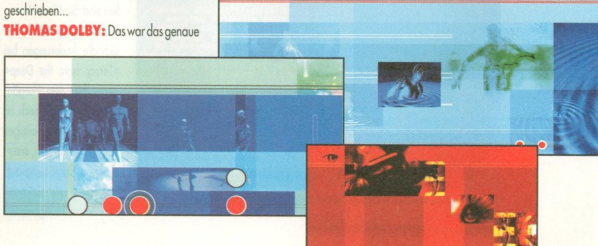
PC PLAYER: Ich bin schwer überrascht über Dein High-Tech-Wissen, denn die meisten Musiker tun Computerunterhaltung als Kinderkram ab.

THOMAS DOLBY: Ich möchte mir Alternativen freihalten. Wenn man sich die Demographie von Spielern ansieht, sind es nicht ausschließlich 12- bis 24-jährige Jungs. Der Erfolg von »Myst« oder »Sim City« zeigt, daß es noch andere Zielgruppen außer den Arcade-Spielern gibt. Wenn man alle PCs in der Welt nimmt und sich überlegt, was es braucht, um diese Maschine zu bedienen, kann man von einer intelligenten, kulturell interessierten Gruppe ausgehen. Und für sie will ich Musik machen.

PC PLAYER: Du hast einmal gesagt, daß man mit einem Modem und einer Videokamera heute mehr bewegen kann als mit einer Rockgitarre.

THOMAS DOLBY: Klar. Kino und TV sind sehr konservativ geworden. Es gibt eine Reihe von Regeln, wie ein Film oder eine Fernsehshow auszusehen haben. Auf der anderen Seite gibt es neue, billige Technologien wie Modems und Handycams, die es einem Kid ermöglichen, mit ein paar tausend Mark seine Ideen weltweit zu verbreiten. Wenn ich dieser 16jährige wäre und Aufmerksamkeit erregen wollte, würde ich nicht meine Zeit damit verschwenden, eine Rockband zu gründen und zu sagen, was schon hunderte Male zuvor gesagt wurde. Dieses neue Medium ist die Sache, auf die man sich konzentrieren sollte.

(Anatol Locker/hl)



Preview: »Terror from the Deep«

UNTER [WASSER] TASSEN

In »UFO – Enemy Unknown« hatte es der Spieler mit garstigen Weltraum-Aliens zu tun. Beim Nachfolger lauert das glitschige Böse bereits auf der Erde... pardon: auf dem Meeresgrund.

Beim Abfeuern von Waffen verraten zurückbleibende Luftblasen die Schußbahn

Vor einem Jahr machte Microprose Jagd auf kleine und große grüne Männchen der penetranten Art. »UFO – Enemy Unknown« vermischte die Elemente Strategie, Taktik, Forschung und »Aufbauspiel« zu einem abwechslungsreichen Ganzen, was sich auch in einer wohlwollenden PC-Player-Wertung niederschlug. Der bald erscheinende Nachfolger, »X-COM: Terror from the Deep«, verpflanzt die gewohnte Handlung kurzerhand in die Ozeane unserer aliengeplagten Erde. Bis heute unbekannt, sollte diese vor etwa 65 Millionen Jahren von einem außerirdischen Kolonieschiff besiedelt werden. Das aber ging schief, so daß die wenigen überlebenden Touristen mit dem Meeresboden vorlieb nehmen mußten. Nach dem Sieg der Menschen gegen die UFOs beschließen nun die Nachfahren dieser »Gestrandeten«, die Erde zu erobern und zu einem Paradies für ihresgleichen zu machen.

Zu diesem Zweck versuchen die Unterwassergeschöpfe einerseits, durch den Bau von zahlreichen Meeresbasen die Ozeane zu kontrollieren. Andererseits spüren sie alten Artefakten ihrer Rasse nach, die zu ihrem endgültigen Sieg beitragen sollen. Dem will man auf irdischer Seite natürlich nicht tatenlos zusehen: Die schon gegen die UFOs erfolgreiche Organisation X-COM sattelt flugs auf »Baywatch meets Abyss« um und steigt in die U-Boote.

Ein oberirdischer Einsatz mit Mini-Panzer auf der Osterinsel

Zu Beginn wählt man, wie schon beim Vorgänger, einen Platz für seine Unterwasserbasis, baut diese aus und beginnt erste zaghafte Forschungsprojekte. Bald erscheint das erste »Unterwasser-UFO«, das man dann einzuholen und abzuschießen versucht. Nach dem Abschuß eines Wasservehikels schicken Sie Ihre anfänglich bemitleidenswert schwach ausgerüsteten Spezialsoldaten (»Aquanauten« genannt) in die Schlacht. Hier wird dann rundenweise jeder einzelne Soldat detailliert durch den isometrisch dargestellten Schauplatz gesteuert. Unterschiedliche Aktionen kosten verschieden viele Zeiteinheiten, so daß man nicht gleichzeitig maximal weit laufen und dann noch feuern kann. Zudem ist Vorsicht geboten: Nach jeder Zugrunde des Spielers sind die Aliens dran...

Auf den ersten Blick halten sich die Änderungen bei »Terror from the Deep« gegenüber dem Vorgänger in Grenzen, doch im Detail hat sich einiges getan. Es gibt nun unterseeische Erkundungsaufträge, Abwehrmissionen und Vernichtungseinsätze, sowie Szenarios, die über Wasser spielen. Als Schauplätze dienen u.a. versunkene Städte, Labyrinthe, Vulkane und Schiffe. Wer immer schon mal Atlantis besuchen wollte, könnte dazu im Laufe des Spiels Gelegenheit bekommen...

Schon bei »UFO – Enemy Unknown« fanden die taktischen Kämpfe in mehreren Höhenstufen statt, so daß man z.B. erst dann ein Alien sah, wenn man aufs Dach eines Hauses schaute. Diese Dreidimensionalität soll bei »Terror from the Deep« noch stärker herausgearbeitet werden, indem deutlich mehr Höhenstufen Verwendung finden.

Vor allem an den grafischen Effekten wird gearbeitet, so gibt es spezielle Unterwasser-Lichteffekte und aufsteigende Luftblasen zu bewundern. Insgesamt sollen im Vergleich zum Vorgänger doppelt soviele taktischen Karten enthalten, sowie die Anzahl der Animationsstufen verzehnfacht sein. Die fortschreitende und langsam schwieriger werdende Handlung ist an die Aktionen des Spielers gekoppelt: Auf eine der uralten Unterwasser-Ruinen wird nur stoßen, wer schon eine bestimmte Anzahl von »normalen« Alien-Basen erobert hat. (la)



Eine der Basen-Ausbauten: Jetzt können die Tintenfische kommen!

X-COM-FACTS

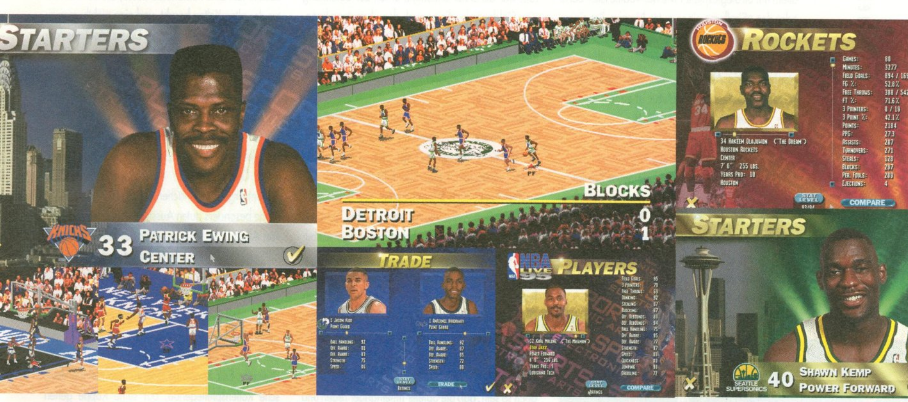
Hersteller: Microprose
Genre: taktisches Strategiespiel
Erscheinungsdatum: voraussichtlich noch im April 1995
Deutsche Version: zeitgleich mit der englischen
ca.-Preis DM 120,-
Zusammenfassung: Nachfolger von »UFO – Enemy Unknown« mit neuem Szenario und Detailverbesserungen

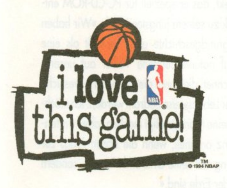
Verteilen Sie gerne Körbe?

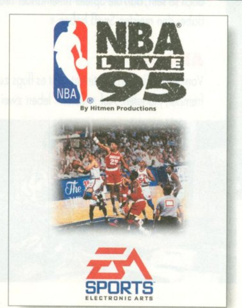
NBA® Live '95 bringt die Atmosphäre von Amerikas spektakulärstem Mannschaftssport auf PC CD-ROM. Jeder Alley-oop-Paß, Korb-kreisende Ball und die individuellen Bewegungen aller Spieler der Liga werden realistisch wiedergegeben. Über 100 hochauflösende Actionwürfe der Spieler bedeuten, daß diese Typen die Anzeigetafeln zum Flackern bringen. Der Sound ist genauso heiß, denn die Sprechgesänge und Beifallrufe hören Sie in 16-Bit-Stereo. Und Sie können zwischen Joystick-, Tastatur- und Maussteuerung wählen, um mit bis zu drei weiteren Spielern gleichzeitig Körbe zu werfen.

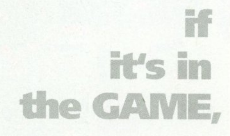
Die Statistiken sind noch detaillierter als die Grafiken auf dem Spielfeld. NBA® Live '95 enthält alle 27 NBA®-Teams, jeden Profi der Liga sowie individuell einstellbare Mannschaften und zwei All-Star-Teams. Um an die Spitze zu kommen, können Sie sogar Spieler austauschen und sich Ihr eigenes Dream Team zusammenstellen. Durch die Präsentation im TV-Stil und die einmalige Court-Perspektive sehen Sie das ganze Feld sowie die 5-gegen-5-Basketball-Action des Slam-Dunkin'-Lebens.

NBA® Live '95 - Fangen Sie sich keinen Korb ein!













TRUE BLUE

Blue Byte bleibt sich treu: Im Sommer soll endlich die Fortsetzung zur »Battle Isle«-Strategieserie erscheinen. Außerdem bastelt Erik Simon fleißig an seinem CD-ROM-Rollenspiel »Albion«.

In der Mülheimer Innenstadt, tief im Herzen des Ruhrgebiets, befindet sich das Hauptquartier von Blue Byte Software. Die Veteranen deutscher Programmierkunst machten sich vor allem mit Strategiespielen wie der »Battle Isle«-Serie oder den »Siedlern« einen guten Namen. Bei einem Besuch vor Ort konnten wir einen Blick auf die jüngsten Projekte werfen. Gemeinsamkeit von Blue Bytes Neuheiten-Trio: Alle Titel erscheinen exklusiv auf CD-ROM; das Rollenspiel »Albion« ist zudem der einzige Vertreter, der unter DOS läuft.

Die große Rallye

Mit der Rallye bringt Blue Byte ein neues Spielprinzip ins Rennen, das sich am ehesten mit einer Mischung von Elementen der Brettspiele »Europareise« und »Monopoly« beschreiben läßt. Bis zu acht Personen, die natürlich auch vom PC übernommen werden können, nehmen an einem Wettrennen durch Europa teil.

Sie müssen vom Computer ausgeloste Städte anfahren; wer als erster ankommt, erhält zur Belohnung eine Geldprämie, die er auch dazu benutzen kann, um in Städten Grundstücke zu kaufen. Diese bringen einmal im Jahr eine Rendite ein. Der Spieler, der nach allen Etappen das meiste Geld gehortet hat, ist Sieger.

In den Landeshauptstädten wartet außerdem eine (abschaltbare) Gameshow mit rund 4000 Fragen auf die Konkurrenten, bei der man ebenfalls sein Konto aufstocken kann. Ebenfalls in den Hauptstädten lassen sich Informationen und Bilder über markante Bauwerke, wie z.B. den schiefen Turm von Pisa abrufen, die ganz nebenbei die Allgemeinbildung auffrischen.

Wenn man nicht immer ein paar Mitspieler zur Hand hat, ist das kein Grund zur Trauer. »Wir wollen das Spiel so gestalten, daß es auch alleine sehr viel Spaß macht,« meint Produzent Thomas Friedmann. Im April soll die große Rallye fertig sein – allerdings ohne eine Netzwerkunterstützung, denn »es soll doch so sein, daß die Spieler miteinander reden und dabei den meisten Spaß haben.«





Lassen Sie sich vom schüchternen Grinsen nicht täuschen: »Rallye«-Produzent Thomas Friedmann will den Europareisenden mit dem Bösewicht Dr. Fate das Leben schwer machen.

Albion

Vom europäischen Kontinent geht es flugs zu einem fremden Planeten. Auf »Albion« leben zwei Völker zusammen: Eine humanoide Rasse, die auf der Kultur der alten Kelten beruht, und eine nichthumanoide Rasse von Außerirdischen. Dieses friedliche Miteinander wird plötzlich gestört, als in einer abgelegenen Wüste ein riesiges Fabrikraumschiff von der Erde landet, das Rohstoffe abbaut, sofort weiterverarbeitet und die fertigen Produkte zur Erde schafft. Da ein solches Schiff eigentlich nur auf unbewohnten Welten in Aktion tritt, braucht die Besatzung sich keine Gedanken über Abgasnormen und Altlastenentsorgung zu machen...

Keine besonders guten Aussichten für die Bewohner von Albion, doch da verschlägt es ein Besatzungsmitglied, das vom Spieler gesteuert wird, nach einem Unfall in einen entfernten Winkel des Planeten. Auf seinem Rückweg zum Schiff muß der Spieler feststellen, daß entgegen allen Angaben doch intelligentes Leben auf Albion existiert und stellt sich auf die Seite der Bewohner.

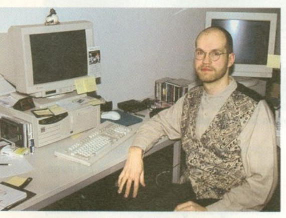
Designer Erik Simon ist eine Art wandelnde deutsche Rollenspiellegende; auf seine Kappe gehen ST/Amiga-Hits wie »Dragonflight«. Albion ist sein erstes Projekt, das er speziell für PC-CD-ROM entwickelt. Erik zu seinem jüngsten Werk: »Wir haben die Hintergrundgeschichte ganz bewußt als eine Parabel auf naturverbundene Völker auf unserer Erde gezeichnet, die durch die technisierte westliche Welt in ihrer Lebensweise bedroht werden. Ich möchte daraus keine Moralpredigt machen, aber wir fanden es ganz originell, wenn die bösen Jungs zur Abwechslung mal keine Orks und Monster, sondern Leute von der Erde sind.«



»Albion« bietet hochauflösende Grafik, die zwischen 2D- und 3D-Ansicht wechselt

Ab Juli sollen sich die Albion-CDs in den heimischen Laufwerken drehen.

Auch technisch ist Albion interessant: »Wir verwenden für die Darstellung des Planeten sowohl eine 3D- als auch 2D-Ansicht. Wenn es auf Orientierung und Entdeckung ankommt, ist die 2D-Ansicht einfach übersichtlicher. Da der Spieler den ganzen Planeten bereisen kann, hätte man sich bei einer 3D-Ansicht nach ein paar Zügen hoffnungslos verlaufen.« Bei der 3D-Darstellung in »Doom«-Manier wird man sogar die Wahl zwischen VGA- oder Super-VGA-Grafik haben.



Rollenspiel-Experte Erik Simon, Designer von Albion: »Wir fanden es ganz originell, wenn die bösen Jungs zur Abwechslung mal keine Orks und Monster, sondern Leute von der Erde sind.«

Dennoch ist kühle Technik nicht der entscheidende Punkt bei Albion, das zeigt sich unter anderem auch daran, daß alle Grafiken handgemalt sind; lediglich einige wenige Spezialeffekte werden gerendert. Erik Simon: »Bevor wir uns an eine aufwendige Intro-Sequenz setzen, wollen wir erst mal das eigentliche Spiel beendet haben, das auch den Intensivspieler, der täglich 2 Stunden an dem Programm sitzt, ein paar Monate lang beschäftigt. Was nützen den tollsten Videosequenzen, wenn man das Spiel nach ein paar Tagen durch hat? Die handgemalten Grafiken geben uns auch einen atmosphärischen Bonus.«

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Benutzerführung: Es gibt keine Actionelemente wie springen oder hektische Kämpfe. Statt dessen muß man vor einem Kampf eine Strategie festlegen, nach der die Gruppe des Spielers dann vorgeht, was animiert in einem 3D-Fenster dargestellt wird. Außerdem ist neben Automapping auch eine Hilfefunktion implementiert.

Battle Isle: Schatten des Imperiums

Der jüngster Sproß der Battle-Isle-Saga spielt 20 Jahre nach den Geschehnissen von »Das Erbe des Titan« und soll ebenfalls im Juli auf CD-ROM erscheinen. Nach Kämpfen und einem Bürgerkrieg ist auf Chromos Ruhe eingekehrt. Die herrschenden Drulls lassen nun auch Botschafter anderer Völker im Parlament mitwirken; besonders das lange Zeit unterdrückte Volk der Kai fordert nun seine Ansprüche ein. Deren Botschafterin Caro entdeckt per Zufall eine uralte Kontrollstation auf einer Insel. Im Zentralrechner lauert die Seele eines bösartigen alten Imperators, der mittels Implantat Macht über unsere Heldin erlangen will...

Soweit die stimmungsvolle Vorgeschichte; der Spieler kämpft nun in gewohnter Battle-Isle-Manier auf der Seite Caros gegen die ehemaligen Verbündeten, die Drulls. »Schatten des Imperiums« läuft unter Windows und benutzt die Grafikengine »WinG«, die mit auf der CD sein wird, damit das Spiel auch unter älteren Windows-Versionen läuft. Durch diese Engine müssen Animationen und Geschwindigkeiten der Kampfszenen denen eines DOS-Spiels in nichts nachstehen.

Auch ohne einen Pentium soll das Programm noch vernünftig spielbar sein. Patric Lagny, Project Manager: »Immer wenn wir sagen: 'Wow, die neue Animation sieht aber toll aus,' lassen wir das Spiel auf einem 486er mit 33 MHz laufen, um sicherzustellen, daß auch Besitzer von langsameren Rechnern Spaß daran haben.«

Sie können sowohl Karten- als auch Übersichts- und Informationsfenster Windows-like stufenlos zoomen und verschieben. Dafür wurden eigens neue Routinen geschrieben, da »wir weg vom Image eines Windows-Spiels mit den typischen Windows-Schaltern und Reglern wollten.« In der Tat läßt sich optisch nicht mehr erkennen, daß »Schatten des Imperiums« unter Windows läuft.



Projekt-Manager Patric Lagny (links) und Janosch Todt vom »Schatten«-Team



Battle-Isle-Fans müssen sich für Windows erwärmen: Die Fortsetzung »Schatten des Imperiums« nutzt die Grafikengine »WinG«.

Tüpfelchen auf dem »i« sollen die Videosequenzen sein, die in einem professionellen Studio in Bochum gedreht worden sind. »Hauptaugenmerk soll aber immer noch auf Spielbarkeit und Spielspaß sein,« erklärt Patric, »wir wollen nicht ein weiteres Programm Marke 'Interaktiver Film' produzieren.« Auch an Multitasking wird gedacht: Zieht der Computer, was in höheren Spielstufen schon etwas dauern kann, so kann der Spieler inzwischen auf eine andere Task umschalten; das Spiel rechnet weiter und wird nicht einfach abgebremst.

(Roland Austinat/hl)

DER RICHTIGE DREH

Während die Programmierer »Schatten des Imperiums« den letzten Schliff geben, wird in den Profi-MAZ-Studios in Bochum bis tief in die Nacht an den Videos zum Spiel gearbeitet. Vor einem Blue Screen geben sich Soldaten, Höhlenmenschen und Hauptfiguren wie Caro und der Imperator ein Stelldichein.

Dennoch gilt: »Wir wollen Wing Commander 3 keine Konkurrenz machen, die Szenen sollen dem Spiel eine tiefere Atmosphäre verleihen, aber nicht Hauptbestandteil des Programms sein,« so Stefan Piasecki, Drehbuchautor und Regisseur. Apropos Atmosphäre: Unter dem starken Scheinwerferlicht im Studio zerschmilzt das Make-up der Akteure schneller, als die Maskenbildnerin es restaurieren kann. Kurze Pause. Erneuter Dreh. Cut. Diesmal ist alles im Kasten.



»Wer hat da wieder seinen Text nicht gelernt?« – Drehbuchautor und Regisseur Stefan Piasecki (rechts) überwacht die Videoaufnahmen zum neuen Battle-Isle-Spiel.

Preview: »Civil War«

BÜRGERKRIEG

Meade gegen Lee, Nord gegen Süd, Unionstruppen gegen Konföderierte: Die englische Firma Empire will den Amerikanischen Bürgerkrieg detailgetreu simulieren.



Auf der strategischen Karte werden die Truppen bewegt oder neu rekrutiert

Fünfzehntausend Soldaten stapfen dicht gedrängt auf eine feindliche Stellung zu, doch ihre Reihen lichten sich unter unaufhörlichem Artilleriebeschuß. Wenige hundert erreichen schließlich das Ziel, werden aber kurz darauf wieder zurückgeworfen – aus der Traum vom Sieg. Diese Szene könnte entweder aus dem akribisch recherchierten Monumentalfilm »Gettysburg« stammen, oder aus einem neuen Computerspiel: »Civil War« von Empire soll nicht nur die strategischen Aspekte des Sezessionskriegs, sondern auch einzelne Schlachten detailliert darstellen.

Das nur auf CD erscheinende Strategiespiel wartet mit vielen Hintergrundinformationen auf: Die wichtigsten Schlachten werden ebenso beschrieben, wie die Kriegsführung und politische Situation der damaligen Zeit; es sind sogar »authentische« Bürgerkriegslieder inklusive Text enthalten. Rot hervorgehobene Begriffe verweisen auf weitere Artikel; so gelangt man z.B. komfortabel zum militärischen Lebenslauf eines im Text erwähnten Generals.

Das eigentliche Spiel, für das übrigens die Programmiergruppe von »Fields of Glory« verantwortlich zeichnet, wartet mit umfangreichen Optionen auf. Zunächst einmal entscheidet man sich, ob man gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner antreten will (per Modem bzw. Netzwerk). Außerdem wird die eigene Seite (Union oder Konföderation) bestimmt, und ob eine einzelne Schlacht oder gleich der ganze Krieg nachgespielt wird. Danach kann man in neun Kategorien die jeweils gewünschte Realitätsstufe einstellen: Ist die Kategorie »Befehlsverzögerung« z.B. auf den einfachsten Wert eingestellt, reagieren alle Einheiten sofort und exakt auf neue Befehle – der Traum zeitgenössischer Generäle.

Das Bewegen von Armeen geht leicht von der Hand: In der strategischen Karte die entsprechende Flagge angeklickt, danach den Mauszeiger zum Ziel bewegt – schon beginnen die Truppen ihren Marsch. Die Zusammensetzung der Armeen läßt sich ändern und z.B. eine ganze Divison, oder nur ein einzelnes Batallion, zu einer anderen Armee transferieren. Neben unterschiedlich effektiven Typen von Infanterie, Kavallerie und Artillerie sowie einigen Gebäuden kann der Spieler auch Schiffe bauen: Der Süden muß um jeden Preis die Blockade seiner Häfen verhindern, da er sonst von den lebenswichtigen Einfuhren aus Europa abgeschnitten ist.

Kommt es zu Kämpfen, wird ein detaillreiches Schlachtfeld erzeugt, auf dem sich die beiden Seiten gegenüberstehen. Einzelne Abteilungen werden angewählt, ihr Befehl geändert und ein Ziel vorgegeben. Die Karte läßt sich in 90-Grad-Schritten drehen und zeigt anfänglich das gesamte Schlachtfeld; man kann jedoch so nahe an eine Einheit heranzoomen, daß einzelne Infanteristen und Reiter zu erkennen sind. Schnell bedecken zahlreiche Pixel-Leichen die Landschaft, wodurch die Resultate der damaligen Kriegsführung – sich in geschlossener Formation aus nächster Nähe zu beschießen – anschaulich verdeutlicht werden. Seeschlachten sowie Stadtkämpfe lassen sich allerdings nur rechnerisch ausführen; mehr als eine Verluste-Statistik bekommt man nicht zu sehen.

Obwohl alle wesentlichen Programmroutinen nach Aussage von Designer Adrian Earle bereits fertig sind, wird noch kräftig an den einzelnen Parametern gefeilt: Schließlich soll auch der Süden eine reelle Siegchance haben... (la)

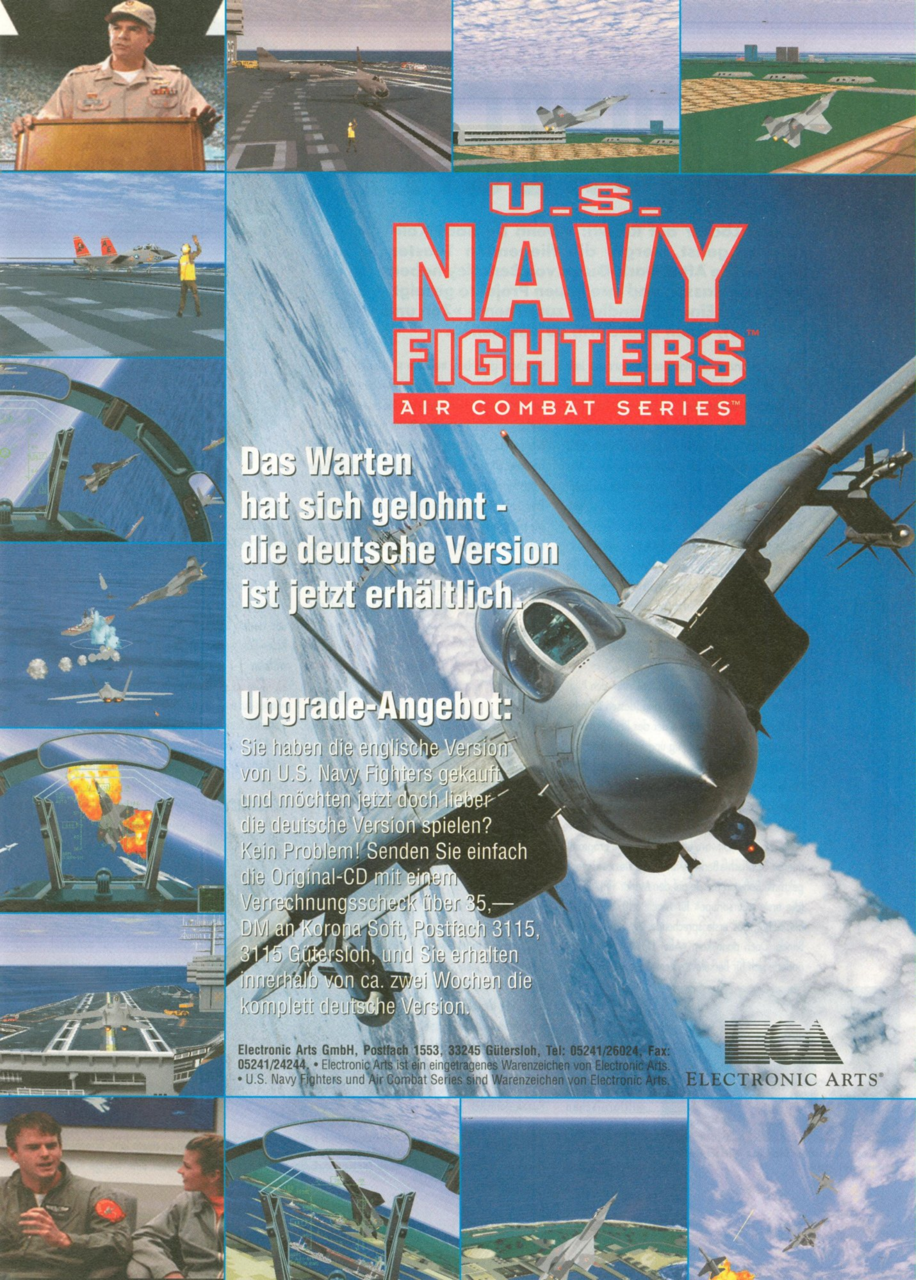


Ein Ausschnitt des Schlachtfelds gegen Ende der Kämpfe

Hier ist die Aufstellung des zweiten Korps der Armee von North Carolina zu sehen

CIVIL WAR-FACTS

Hersteller: Empire
Programmierteam: Dagger Interactive
Genre: Strategiespiel
Erscheinungsdatum: voraussichtlich Mai 1995
Deutsche Version: vorerst nicht geplant
ca.-Preis: DM 120,-
Zusammenfassung: Strategiepart wechselt sich mit detaillierten Massenkämpfen auf zoom- und drehbaren Schlachtfeldern ab.



U.S.
NAVY
FIGHTERS™
AIR COMBAT SERIES™
Das Warten
hat sich gelohnt -
die deutsche Version
ist jetzt erhältlich.
Upgrade-Angebot:
Sie haben die englische Version
von U.S. Navy Fighters gekauft
und möchten jetzt doch lieber
die deutsche Version spielen?
Kein Problem! Senden Sie einfach
die Original-CD mit einem
Verrechnungsscheck über 35,—
DM an Korona Soft, Postfach 3115,
3115 Gütersloh, und Sie erhalten
innerhalb von ca. zwei Wochen die
komplett deutsche Version.
Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel: 05241/26024, Fax: 05241/24244. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. • U.S. Navy Fighters und Air Combat Series sind Warenzeichen von Electronic Arts.
ELECTRONIC ARTS®

SCHONZEIT

Anatol Locker auf Reisen: »Wenn Du nach Kalifornien gehst, vergiß die fliegenden Toaster nicht!«. Die After-Dark-Gurus von Berkeley haben ihn reingelassen und ihre neuen Projekte gezeigt. Die Folge: Eine Abhandlung zum Thema »Zen und die Kunst, einen Bildschirm zu schonen«...

Die Schonzeit für Bildschirme begann im Jahr 1985. Bis dahin hatte der Kathodenstrahl mit der Bildröhre leichtes Spiel: Zeigte der Rechner längere Zeit dasselbe Bild, brannte sich das Gezeigte unweigerlich in die Maske ein. Dieses Phantombild ließ sich nicht löschen, der Monitor war ruiniert. Wer einmal an alten Geldautomaten versucht hat, im Blindflug »gegen« das Begrüßungsbild die sauer verdiente Kohle abzuheben, weiß, wovon ich rede.

Dieser unwürdige Zustand änderte sich augenblicklich, als die ersten Bildschirmschoner erschienen. Sie gaben dem Computer den Befehl, den Kathodenstrahl auszuschalten, wenn »Herrchen« einige Zeit das Terminal verlassen hatte – der Bildschirm wurde schwarz, die teure Hardware war gerettet. Typischer Fall von Software-Geniestreich!

Berkeley Systems haben mit »After Dark« den Bildschirmschoner zwar nicht erfunden (dessen Erfinder ist ebensowenig bekannt wie der des Reißverschlusses), aber sie können mit Fug und Recht behaupten, ihn salonfähig gemacht zu haben. Denn ohne »After Dark« schont es sich eben nur halb so schön.

Dabei hatte Wesley Boyd bestimmt keine fliegenden Toaster im Sinn, als er 1987 Berkeley Systems gründete. Er wollte Software für Sehbehinderte programmieren. So brachte Berkeley auch als Erstes zwei preisgekrönte Softwarepakete auf den Markt: »inLARGE« (die erste »Cursorlupe« für Macintosh), und »OutSPOKEN«, das erste sprechende User-Interface für Blinde. Doch dann kam »After Dark« und mit ihm änderte sich für Berkeley Systems so ziemlich alles.

20 Kilometer nördlich von San Francisco liegt das verpennte Städtchen Berkeley. Es ist von der kalifornischen Post-Neujahrs-Überschwemmung weitgehend verschont geblieben, trotzdem schüttet es bedenklich. Die Berkeley-Systems-Angestellten bekommen davon wenig mit: Sie arbeiten fieberhaft an neuen Modulen. Betritt man das himmelblaue Gebäude an der Rose Street 2095, sticht einem als erstes ein Gemälde mit fliegendem Toaster ins Auge – das Firmenmaskottchen ist wirklich allgegenwärtig. Pressesprecherin Monica Granados lotst mich durch die leicht geklont wirkenden amerikanischen Computerbüros zu meinem ersten Gesprächspartner. »Die Firma hat sich extrem schnell vergrößert«, erklärt Monica, während wir eine Küche mit eingebauter Rutsche bewundern. »Wir mußten Räume auf der gegenüberliegenden Straßenseite anmieten, um die 170 Angestellten unterbringen zu können.

Die Eingangshalle führt ins Bildschirmschonerheiligtum

> **»Wie kommt man ausgerechnet auf fliegende Toaster?«**

Unser erster Gesprächspartner heißt Nicholas Rush, trägt den klangvollen Titel »Executive Vice President of Product« und ist somit für alle Programme bei Berkeley verantwortlich.

PC PLAYER: Wovon halte ich Dich gerade ab?

Nicholas: Von 'ner Menge Arbeit. Wir produzieren eben drei Projekte gleichzeitig: »Totally Twisted After Dark«, den Screensaver zur »Looney Toons« sowie die Umsetzung eines populären Brettspiel-Puzzles namens »Triazzle«. Wahrscheinlich kennt ihr das Spiel in Deutschland auch. Die Puzzlesteinchen bestehen aus Dreiecken; an jeder Seite befindet sich entweder die obere oder untere Hälfte einer Figur. Wenn man die Figuren richtig zusammenpuzzelt, werden sie in unserer Version richtig animiert. Das ist unser erster Vorstoß in die Spielewelt. Wir haben uns außerdem auf einer neuen Software-Schiene versucht und zwei Terminkalender herausgebracht, »Expresso Calendar and Address Book« und dessen Star Trek-Variante »StarDate«. Solchen Kalendern werden wir uns in nächster Zeit verstärkt widmen.



Nicholas Rush ist fürs Business zuständig: »Screensaver machen eine Menge Arbeit«.

PC PLAYER: Ihr setzt mit »Looney Toons« schon wieder auf eine Lizenz für »After Dark«. Bugs Bunny, Yosemite Sam, Marvin the Martian und andere Warner-Klassiker sind sicher ein gutes Geschäft, aber gibt es überhaupt noch so etwas wie eine Traumlizenz für Euch?

Nicholas: Ich glaube, mit »Looney Toons« haben wir unsere Wunschkandidaten zusammen. Laß mich nachdenken: Wir haben »Star Trek – The Screen Saver« gemacht, dann »Star Trek – The Next Generation«, die »Disney Collection«, Screensaver zu »Marvel Comics«, »X-Men« und die »Simpsons«. Wir haben die besten Lizenzen, die man bekommen kann.

PC PLAYER: Wie lange dauert es von der ersten Idee zum fertigen Bildschirmschoner?

Nicholas: Sechs Monate bis zu einem Jahr. Screensaver machen eine Menge Arbeit.

Damit sie nicht langweilig werden, soll auch viel drinstecken. Und so viel Animation kostet eben Zeit.

PC PLAYER: Eine Frage, die mich schon lange beschäftigt: Wie kommt man ausgerechnet auf fliegende Toaster?

Nicholas: Ich erzähle Dir die Variante, die ich für am wahrscheinlichsten halte, denn es grassieren viele Gerüchte über die Entstehung. Eines steht fest: Jack Eastman ist der Erfinder der fliegenden Toaster. 1989 versuchte er, Icons zu animieren, indem er vier Stück schnell übereinander projezierte. Er arbeitete gerade in seiner Küche an Animationsstudien und scribbelte das erste Ding auf, das ihm ins Auge fiel. Das war ausgerechnet sein Toaster. Während er den zeichnete, bemerkte er, daß er nicht gerade das ideale Objekt für Flugstudien ausgesucht hatte, weil ein Toaster sich nunmal nicht bewegt. Also zeichnete er ein Paar Flügel dran. Als er uns sein Ergebnis zeigte, waren wir Feuer und Flamme – so entstand unser Firmenmaskottchen.

Nicholas ruft die Pflicht in Form eines Meetings; Monica bringt mich zu Igor Gasowski. Wenn's um Animationen geht, ist Igor der richtige Mann. Der Art Director polnisch-russischer Abstammung kümmert sich um alles, was es an Grafik in und um »After Dark« zu sehen gibt.

PC PLAYER: Wie kommt man als klassischer Art Director mit der Software-Branche klar?

Igor: Ich habe mit Computern keine Probleme. Früher waren sie reine Werkzeuge, der Code war das Entscheidene. Heute ist er ein Instrument zur Unterhaltung geworden. Damit wurde automatisch der Inhalt der Programme wichtiger als das reine »Handwerk«. Wenn man sich heute den Konsumermarkt ansieht, stellt man fest: je weniger Tech, je einfacher zu bedienen, desto besser. Es ist ähnlich wie beim Fernsehen. Da ist die Technik auch völlig hinter das Gezeigte getreten. Deshalb bin ich auch hier: Ich soll für den guten Look bei Berkeley Systems sorgen.

PC PLAYER: Ist ein Screensaver für Dich so etwas wie eine neue populäre Kunstform?

Igor: Teilweise. Ein Computer ist kein typisches Medium für die Kunst. Mit Screensavern verhält es sich meiner Meinung nach eher wie mit dem Fernsehen, er ist passive Unterhaltung. Wenn du das als Kunst bezeichnest, OK.

PC PLAYER: Was reizt Dich an Deiner Arbeit?

Igor: Die Balance zwischen technisch Machbarem und meinen Vorstellungen von Kunst. Was mich außerdem begeistert, ist, daß man mit Bildschirmschonern so viele Leute erreicht. Wenn Du als Maler nicht gerade en vogue bist, stehen Deine Gemälde irgendwo in einem Atelier herum. Kein Mensch kann



Art Director Igor Gasowski: »Ein Computer ist kein typisches Medium für die Kunst«

Deine Sicht der Welt kennenlernen – und das will ein Künster ja bekanntlich. Mit Computern oder dem Internet öffnen sich völlig neue Möglichkeiten. Hier gibt es eine viel größere Gruppe, die auf neue Optiken anspricht.

PC PLAYER: Woher kommen die vielen verschiedenen Ideen? Entscheidest Du das despotisch wie jeder Art Director oder haben Deine Leute etwas mitzureden?

> »Laß Dich nicht täuschen: Lizenzen benötigen eine Menge Kreativität!«

Igor: Entweder hat man eine Lizenz, dann ist das Thema ja vorgegeben oder wir haben eine eigene Idee. Laß Dich nicht täuschen: Lizenzen benötigen eine Menge Kreativität. Meistens sehen wir uns das Material an und versuchen, etwas zu entwickeln, das ans Original herankommt. Die Ideen stammen von uns allen – das kann auch jemand aus unserer Postabteilung sein. Aber laß Dir doch etwas von den neuen Modulen zeigen...

Totally Twisted After Dark

Zur Krönung gibt's die fiesesten After-Dark-Module, die ich je zu Gesicht bekommen habe. Eines sei gesagt: Wer dachte, daß der rüde Hund aus »After Dark 3.0« die Spitze des Eisbergs ist, hat sich kräftig geschnitten. »Totally Twisted After Dark« besteht zu 100 Prozent aus schwarzem Humor. Kleines Beispiel gefällig? Der rasenmähende »Mowin' Man« dürfte After-Dark-Fans ebenso bekannt sein wie die putzige Katze »Boris«. Kombiniert man beides miteinander, so kann das übel ausgehen... Bei der Vorführung dauert es keine 10 Sekunden, bis die Katze vom Rasenmäher überrollt wird. Ein herzzerreißendes Maunzen schallt aus den Lautsprechern, zurück bleibt nur ein großer roter Fleck.

Wie kommt man nach den putzig-sterilen Disney-Charakteren ausgerechnet auf Schwarzen Humor? »Die meisten Ideen waren Module, die es bei der Auswahl nie schafften, weil die Gags einfach zu krank waren. Ein schönes Beispiel dafür ist »Chameleons«. Wir haben uns überlegt, was uns an Tieren abstößt. Unsere Tierchen machen alles, was richtig fies ist: Sie kotzen den Bildschirm voll, fressen das Erbrochene, schnüffeln an ihren Genitalien oder sterben plötzlich.«

Außerdem kann man sich auf folgende Highlights freuen: Bungee-Springer mit zerschlissenem Equipment, einen oberkitschigen Pantomimen, den man mit einem gezielten Schuß à la »Doom« an den Desktop nageln kann oder die unvermeidliche »Flying Toaster«-Verarschung. »Statt der Toaster gibt es fliegende Toiletten. Man kann sich aussuchen, ob ein Mann, eine Kuh oder ein Alien auf dem Topf sitzt. Wenn man 'CapsLock' drückt, spült die Toilette; außerdem gibt es eine Menge unangenehmer Sounds. Laß Dich überraschen!«

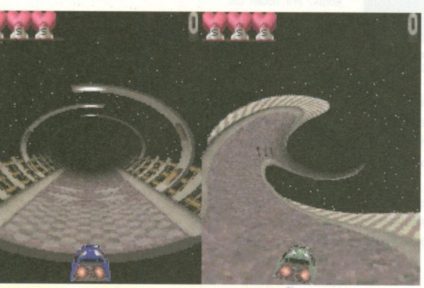
Keine Frage: Die zwölf Module, die in Kürze in den USA erscheinen sollen, werden sich gut verkaufen. Eine Sache dürfte den Toaster-Machern allerdings übel aufstoßen: Vor kurzem verklagte ein Grafiker die Firma wegen Ideenklau. Er pinselte in den 70ern ein Cover für die Band »Jefferson Airplane« – und das war voller fliegender Toaster... **(Anatol Locker/hl)**



Bitte lächeln: Die gesammelten Programmierer und Grafiker von »Totally Twisted After Dark«

Der CD-ROM-Inhalt von »PC Player plus« 4/95

In die Röhre geguckt


Nur bei uns: Fahren Sie mit Bullfrog durch die Röhren von »Tube«



Ein brandneues Spiel von Bullfrog ist der Star unserer Monats-CD. Aber auch die spielbaren Demos von Titeln wie »Inferno« und »Iron Assault« sollten Sie an Ihren PC fesseln.

Bescheidene Programmierer sind doch was feines. Als Bullfrog bei uns vor ein paar Wochen schüchtern anfragte, ob wir vielleicht ein komplettes neues auf unsere CD packen wollten, konnte es nur eine Antwort geben: »Und da fragt Ihr noch? Her damit!«. Als Deutschland-Premiere gibt es deswegen exklusiv bei uns »Tube« – das Programm, bei dem Sie in die Röhre gucken. Mehr zu Tube lesen Sie auf Seite 30.

Positive Resonanzen gab es für unsere neue »Tips«-Rubrik auf dem CD-ROM, doch Einsendungen von Mogel-Spielständen und anderen Hilfsmitteln sind bislang dünn gesät. Wenn Sie meinen, was interessantes für unsere Leser auf Lager zu haben, dann melden Sie sich. Natürlich gibt es auch ein Honorar, wenn wir Ihren Beitrag auf die CD packen.

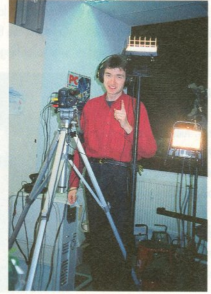
Auf vielfachen Wunsch haben wir den »Videoplayer« nochmal umgebaut; jetzt gibt es auch einen Lautstärke-Regler sowie die Möglichkeit, eigene Videos zu laden. Klicken Sie dazu einfach auf den Bildschirm, wenn keine Kassette in unseren virtuellen Videorecorder eingelegt ist. Mit dem Knopf »Neue CD« können Sie ältere PC Player plus-CD-ROMs einlegen und die Videoclips dieser Ausgaben automatisch mit dem verbesserten Videoplayer abspielen lassen – Viel Spaß!

Sollten Sie am Kiosk die Plus-Ausgabe mit CD-ROM verpaßt haben: Mit dem Nachbestell-Service können Sie jetzt auch die CDs solo nachbestellen. Mehr dazu lesen Sie auf unserem Karton in der Heftmitte.

Hinter den Kulissen

Inzwischen häufen sich immer mehr Anfragen in unserem Postkasten, wie wir denn unsere Videos produzieren. Weltexklusiv sehen Sie hier das erste Foto aus unserem »High Tech«-Studio, für das meistens das Büro von Susan Sablowski herhalten muß. Als Kameramann, Tontechniker, Cutter, Regisseur und »Best Boy« (Handlanger) in einer Person mischt Toni Schwaiger mit; außerdem übernimmt er seit kurzem eine Gastrolle als Bergdoktor in unserer beliebten Arzt-Serie »PC Notruf«.

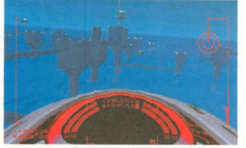
Um das Equipment beneidet uns kein Fernsehsender: eine normale Videokamera, ein blaues Bettlaken und immer neue Lampen (»Das muß noch heller werden...«) sind die einzigen Hilfsmittel. Der Clou liegt in der elektronischen Videobearbeitung, für die Toni seinen PC mit ein paar Gigabyte Festplattenplatz, einer High-End-Video-Karte und anderen technischen Mätzchen ausgerüstet hat. Wer mehr über die verwendete Hard- und Software wissen will, sollte mal das Impressum der CD-ROM bis zum bitteren Ende durchscrollen.


Der Mann hinter der Kamera: Toni Schwaiger hat (meistens) alles im Griff

Demos, Previews, Outtakes

Heben Sie ab mit »Inferno« – eine komplett spielbare Mission auf der Wasserwelt wird Sie eine ganze Weile in Atem halten. Drehen Sie durch mit »Clockwerx« – das neue Spiel des Tetris-Teams kommt mit zehn spielbaren Levels. Retten Sie Ihr Windows mit »Operation: Inner Space« – ein Actionspiel, bei dem der Inhalt Ihrer Festplatte tatsächlich zum Spielfeld wird. Vergleichen Sie die beiden neuen Roboterspiele »Metaltech: Battledrome« und »Iron Assault«. Hüpfen Sie eine Runde mit dem »Superfrog« und lösen Sie das Geheimnis von »Flight of the Amazon Queen«. Sie sehen: Viele aktuelle Produkte warten darauf, von Ihnen angespielt zu werden. Außerdem erfreuen wir Sie auch diesmal wieder mit den schönsten Outtakes von den Video-Dreharbeiten.

CD-ROM-Probleme lösen


Abenteuer unter Wasser: Tauchen Sie mit »Inferno« ab.

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellsten Versionen von drei Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Spieledemos auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben. Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es umöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an

PC Player, CD-Umtausch,
Gruberstr. 46 a, 85586 Poing;

in der Regel erhalten Sie in einer Woche Ersatz. Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen.

Wenn Sie weitere Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte unter obiger Adresse schriftlich an die Redaktion oder nutzen Sie unsere neue EMail-Adresse (über Internet und CompuServe erreichbar): »CDROM@pcplayer.mhs.compuserve.com« **(bs)**

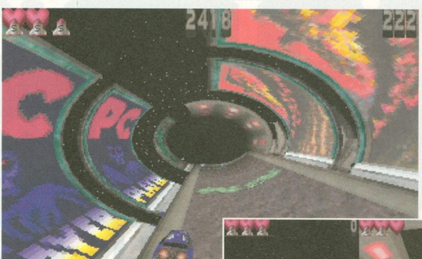
Wer sagt, in Las Vegas kann man nichts gewinnen?

Zugegeben, einfach ist es nicht gerade...

Anleitung zum Bullfrog-Spiel

AUF DIE Tube GEDRÜCKT

Exklusiv für PC Player-Leser: »Tube«, ein rasanter 3D-Flitzer der »Magic Carpet«-Macher. Dieses Bullfrog-Spiel finden Sie nur auf unserem CD-ROM.



Exklusiv für PC Player-Leser gibt es das neue Bullfrog-Spiel »Tube«. Die hübschen Texturen weisen dezent darauf hin.

Nach Klassikern wie »Populous« oder dem 3D-Teppich-Simulator »Magic Carpet« haben sich die Programmierasse von Bullfrog nicht auf die faule Haut gelegt, sondern kurzerhand ein neues Ballerspiel geschrieben. Das wäre ja an sich nichts besonderes, doch just dieses vollständige Spiel finden Sie exklusiv auf dem CD-ROM von PC Player plus 4/95! »Tube« gibt es weder im Fachhandel noch sonstwo.

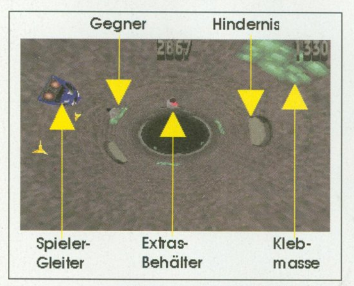
Für alle Besitzer der aktuellen PC Player plus liefern wir nachfolgend die Anleitung zu diesem ganz besonderen Spiele-Bonus.

Röhren-Sausen

Die Grundidee ist simpel: Mit Ihrem flotten Raumschiff düsen Sie über drei abwechslungsreiche, verschlungene Kurse und müssen entweder alle drei Rennen innerhalb eines Zeitlimits beenden oder im dritten Kurs einen Gegner schlagen. Da zu zweit alles schöner ist, dürfen Sie dank des gesplitteten Screens auch gleichzeitig mit einem Freund über den Parcours flitzen und sich spannende Rennen liefern.

Das wäre eigentlich ganz einfach, wenn die Programmierer nicht noch ein paar ziemlich lästige Hindernisse eingebaut hätten. Zum einen gibt es die kleinen, grauen Minen, die Ihnen ziemlich schnell die wichtige Lebensenergie abziehen, wenn Sie nicht aufpassen. Die diversen Gegner versuchen nicht nur, das Raumschiff zu rammen, sondern schießen teilweise auch noch – doppelte Vorsicht ist geboten.

Glücklicherweise liegen hin und wieder kleine, rosafarbene Edelsteine auf dem Weg, welche dem angeknappsten Energiehaushalt eine willkommende Stärkung zuführen. Da Sie sich ja auch wehren wollen, gibt es sechseckige Behälter, in denen sich nützliche Extrawaffen verbergen. Ein Schuß genügt, schon ist die Waffenkiste offen und muß nur noch berührt werden.



Auf den Rennstrecken ist einiges los

Dank Split-Screen flitzen zwei Spieler gleichzeitig

Seekrankheit

Allerdings sollten Sie immer im Hinterkopf behalten, daß nicht jeder der Wege ständig befahrbar ist. Immer wieder muß man die Spur wechseln und über Abgründe springen. Noch dazu gleiten aus dem Boden urplötzlich Hindernisse oder zwingen Barrikaden den Spieler zu wilden Ausweichmanövern. Notfalls rast man einfach an der Decke entlang oder rotiert wie wild.

Sie steuern Ihr Gefährt entweder mit dem Joystick oder der Tastatur. Wird der Knüppel nach vorne gerdückt, beschleunigt der Gleiter, nach hinten fahren Sie in die entgegengesetzte Richtung. Links und rechts dürfte ohnehin klar sein und per erstem Feuerknopf schießen Sie mit den Lasern, der zweite löst die alle Gegner vernichtende Smartbomb aus.

Alternativ beschleunigen Tastaturfans mit »Q« und bremsen mit »A«, während sie sich mit »O« beziehungsweise »P« links und rechts bewegen. »Space« feuert einen Schuß ab und mit »Enter« ärgern Sie die Gegner mit der Smartbomb. Im Zwei-Spieler-Modus steuert der erste Pilot mit dem Joystick, sein Konkurrent greift beherzt in die Tasten.

Schummeln lohnt

Es gibt sogar einen kleinen Cheat-Modus, mit dem man entweder üben oder sich ohne Hindernisse dem Geschwindigkeitsrausch hingeben kann. Sie müssen eine Runde fahren und beim Eintrag in die Highscore-Liste »JTY« eingeben. Beim nächsten Rennen bewirkt die »+«-Taste einen nützlichen Energieschub um eine Einheit, also wenden Sie diese Funktion ruhig öfter an. Mit »1« schalten Sie die Kollisionsabfrage aus und werden dann nicht mehr von den Hindernissen im Boden gebremst. »2« schaltet die Abfrage wieder ein und die rechte »Shift«-Taste bringt den Gleiter sofort zum Stillstand.

Wenn Sie im heißesten Rennen plötzlich ans Telefon müssen oder der Hund unbedingt Gassi gehen will, gönnen Sie mit »F8« sich und dem Spiel eine Pause, mit »F10« wird es beendet. Bitte beachten Sie: Mit den Cheats nehmen Sie sich viel vom Spielspaß, denn damit haben Sie die drei Levels in wenigen Minuten durchgespielt. **(fs)**

AUF EINEN BLICK

Vorwärts	Q
Rückwärts	A
Links	O
Rechts	P
Laser	Space
Smartbomb	Enter
Pause	F8
Beenden	F10

HARDWARE-ANSPRUCH

Sie benötigen für Tube einen 386er mit mindestens 33 MHz, 4 MByte RAM und rund 3 MByte Festplattenplatz. Ein Joystick ist empfehlenswert, aber nur für den Zwei-Spieler-Modus zwingend nötig. Das Programm unterstützt Soundblaster (inkl. Pro und SB16), Microsoft 16 und Pro Audio Spectrum (8 und 16 Bit).

Nun, wir haben gewonnen!

Bestes Multi-Character Computer Rollenspiel 1994
STRATEGY PLUS MAGAZINE
überreicht im Rahmen der CES-Show in Las Vegas

Bestes Computer Rollenspiel 1994
CD ROM Today Magazine
überreicht im Rahmen der CES-Show in Las Vegas

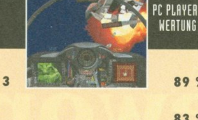
Bestes Computer Rollenspiel 1994
PC GAMER MAGAZINE
überreicht im Rahmen der CES-Show in Las Vegas

Bestes Rollenspiel 1994
POWERPLAY

Und was haben Sie davon?



LESER-TOP 25



Platz	Titel	PC Player-Wertung
1	(-) WING COMMANDER 3 Origin	89 %
2	(3) DOOM 2* id Software	83 %
3	(8) TIE-FIGHTER LucasArts	85 %
4	(4) SYSTEM SHOCK Looking Glass/Origin	91 %
5	(2) MAGIC CARPET Bullfrog/Electronic Arts	92 %
6	(7) COLONIZATION Microprose	88 %
7	(6) NHL HOCKEY '95 Electronic Arts	90 %
8	(5) REBEL ASSAULT LucasArts	86 %
9	(-) BATTLE ISLE 2 Blue Byte	85 %
10	(10) WARCRAFT - ORCS & HUMANS Blizzard/Interplay	83 %
11	(-) BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK Software 2000	75 %
12	(11) NASCAR RACING Papyrus/Virgin	88 %
13	(17) LITTLE BIG ADVENTURE Adeline/Electronic Arts	82 %
14	(-) CIVILIZATION Microprose	91 %
15	(12) DIE SIEDLER Blue Byte	83 %
16	(16) TRANSPORT TYCOON Microprose	82 %
17	(9) KYRANDIA 3 - MALCOLM'S REVENGE Westwood/Virgin	80 %
18	(13) FIFA SOCCER Electronic Arts	85 %
19	(24) DAY OF THE TENTACLE LucasArts	93 %
20	(18) THEME PARK Bullfrog/Electronic Arts	88 %
21	(22) U.S. NAVY FIGHTERS Electronic Arts	86 %
NEU 22	KING'S QUEST 7 Sierra	76 %
23	(23) PRIVATEER Origin	85 %
24	(14) SIM CITY 2000 Maxis	90 %
NEU 25	PANZER GENERAL SSI	81 %

* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Februar 1995.

Verkaufscharts CD-ROM



Platz	Titel	Hersteller
1	(1) Wing Commander 3 – Heart of the Tiger	Origin
2	(7) King's Quest 7	Sierra
3	(-) Wings of Glory	Origin
4	(-) Cyberia	Interplay
5	(6) Colonization + Civilization	Microprose
6	(3) X-Wing	LucasArts
7	(2) Magic Carpet	Bullfrog/Electronic Arts
8	(4) Myst	Broderbund
9	(-) NASCAR Racing	Papyrus/Virgin
10	(9) Rebel Assault	LucasArts

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Februar 1995.

Verkaufscharts Diskette

Platz	Titel	Hersteller
1	(1) Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000
2	(2) König der Löwen / The Lion King	Virgin
3	(5) Aladdin	Virgin
4	(3) Hanse - Die Expedition	Ascon
5	(-) NASCAR Racing	Papyrus/Virgin
6	(7) Die Siedler	Blue Byte
7	(9) SimCity 2000	Maxis
8	(4) Colonization	Microprose
9	(8) Sternenschweif	Attic
10	(-) Seawolf	Electronic Arts

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Februar 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

1 (1) Corel Draw
2 (3) OS/2 Warp
3 (2) Microsoft Word 6.0
4 (-) Windows 3.11
5 (-) Excel 5.0

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Februar 1995.

Die beliebtesten Spielefirmen

1 (1) LucasArts
2 (2) Origin
3 (3) Electronic Arts
4 (4) Bullfrog
5 (-) Microprose

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Februar 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen



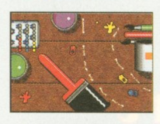
1 (1) Outpost
2 (2) Bundesliga Manager Hattrick
3 (-) Rise of the Robots
4 (3) Creature Shock
5 (-) Armoured Fist

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Februar 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit - je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

AKTUELLE MELDUNGEN

MINI-MASCHINEN



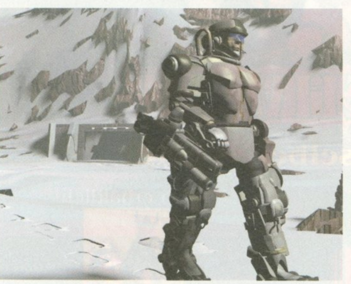


Staugefahr auf dem Schwamm: Micro Machines 2 kommt für den PC

Zu den rasenden Miniflitzern von »Micro Machines« will Codemasters im Mai einen Nachfolger herausbringen: »Micro Machines 2« wird nach Herstellerangaben genau 51 Rennstrecken (an so ungewöhnlichen Orten wie Küchen- oder Tapeziertischen), 17 Fahr- und Flugzeuge sowie einen Mehrspieler-Modus enthalten. Die CD-ROM-Version soll zusätzlich einen Rennstrecken-Editor bieten.

KREATUREN UND KUFEN

Als Sheriff des 22. Jahrhunderts haben Sie die Aufgabe, auf einem Wüstenplaneten das Rätsel um »G-Nome« zu lösen: Eine mysteriöse Kreatur greift unschuldige Siedler an, Aliens und andere Gruppierungen geben sich ein Stelldichein. G-Nome soll ein interaktiver Film mit frei kombinierbaren Handlungspfaden werden und gerenderte Super-VGA-Grafik verwenden. Als Designer zeichnet Todd Porter verantwortlich, der schon an Programmen der Ultima- und Wing-Commander-Serie mitgearbeitet hat.



G-Nome: Interaktiver Film um mysteriöse Wesen

Ebenfalls von Merit Software kommt »Alex Dampier World Hockey 95«, das in Zusammenarbeit mit dem namensgebenden englischen Nationaltrainer entstand. Aus über 25 internationalen Teams wählt man sich seine Wunschmannschaft aus, die man dann noch detailliert editieren kann: Nicht weniger als 3200 Spieler sollen im Programm enthalten sein. Wem das eigentliche Spielgeschehen zu anstrengend ist, schaltet die Action-Szenen ab und kann sich ungestört dem reinen Managment hingeben.



Bei World Hockey 95 tritt man in die Fußstapfen von Alex Dampier

DEUTSCHES MULTIMEDIA-LEXIKON

Microsoft hat zusammen mit den Verlagen Langenscheidt, Meyer und Meyers Lexikonverlag (Duden) speziell für den deutschen Markt »LexiROM« entwickelt. Das Multimedia-Nachschlagewerk enthält neben drei Duden-Standardwerken ein Langenscheidt-Wörterbuch für Englisch, sowie Meyers Lexikon in drei Bänden. Aussagekräftige Tonbeispiele sollen das Lexikon zusammen mit Animationen und Videos zu einem »lebendigen, anschaulichen Wissenspaket« machen. Dazu gehört auch eine Volltext-Suche, die dem Anwender erlaubt, sämtliche enthaltene Texte nach bestimmten Begriffen zu durchforsten.

NEUES VON REALMAGIC

Sigma Designs, Hersteller von Erweiterungskarten zum Abspielen von MPEG-CDs, veröffentlicht in diesen Tagen die Version 2.20 seines RealMagic-Treibers. Dieser soll die Installation erleichtern und enthält den MediaPlayer, der automatisch den Typ der eingelegten CD erkennt und einfach zu bedienen ist. Der RealSaver spielt beliebige Videos als ScreenSaver ab, ein weiteres Tool erlaubt die Erstellung von Screenshots aus einem MPEG-Film heraus.

Außerdem hat Sigma Designs eine MPEG-Encoding-Karte entwickelt: Mit dem »RealMagic Producer« sollen MPEG-Videos umfangreich editiert und Filme im Zeitverhältnis 1:3 (3 Minuten Rechenzeit pro Filmminute) ins MPEG-1-Format konvertiert werden können. Die mit einem umfangreichen Softwarepaket (u.a. Pre-

KURZ & BÜNDIG

+++ ATTICA Cybernetics will zusammen mit dem Britischen Filminstitut (BFI) einen CD-ROM-Führer entwickeln, der die Geschichte des Kinos zum Inhalt hat. Dabei werden die umfangreichen Archive des BFI Verwendung finden. Die Veröffentlichung ist für den Frühling nächsten Jahres geplant.

+++ Die in Minneapolis ansässige Firma IVI und der deutsche Schulbuchverlag Schroedel planen zusammen die Adaption von vorerst sechs Edutainment-Produkten für den deutschen Markt. Das erste Produkt soll im Oktober 1995 erscheinen.

+++ Die Peacock-Computerserie »professional plus PPD (Desktop)« darf fortan das Umweltzeichen »Blauer Engel« tragen. Bewertet wurden recycVlingfreudige Konstruktion und lange Lebensdauer.

+++ Ein demnächst erscheinendes Schach-Programm von Titus wirbt damit, die neuesten Schach-Algorithmen zu einer Engine verbunden zu haben, »die man einfach nicht schlagen kann«. Wem es Spaß macht, grundsätzlich zu verlieren, sollte also nach »Virtua Chess« Ausschau halten...

+++ Gold Disk bietet ab sofort für registrierte Anwender eine kostenlose Hotline (auf Deutsch) für seine Programme »Astound« und »VideoDirector«. Die Nummer ist: 0031-20-581-3752.

+++ Corel hat vor, sich in Zukunft verstärkt im Unterhaltungs- und Edutainment-Bereich zu engagieren. Der erste Titel wird ein Kartenspiel-Lernprogramm für Kinder sein; eine deutsche Version ist allerdings noch nicht geplant.

+++ Microsoft will eine japanische Version der Lexikon-CD »Encarta« entwickeln. Geschätzte Kosten für das Projekt: 8 Millionen Dollar.

+++ Hifi- und Laserdisc-Hersteller Pioneer steigt in den Computer-Markt ein: Die Japaner haben eine Macintosh-Clone-Lizenz bei Apple erworben.

+++ Orchid will in wenigen Wochen eine komplett neue Soundkarten-Serie unter dem Codenamen »NuSound« veröffentlichen. Die Karten sollen neben voller Spiele-Kompatibilität auch 3D-Sound und von außen zugängliche Kontroll-Elemente für Lautstärke, 3D-Effekt, Hall, Mixer und andere Einstellungen haben.

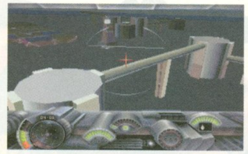
+++ Der Grolier-Buchverlag in den USA arbeitet an der »Multimedia Encyclopedia of Science Fiction on CD-ROM«. Neben dem Volltext eines Buches werden Video-Interviews mit bekannten Autoren, Filmausschnitte, seltene Fotos und zahlreiche Leseproben auf die Scheibe gepackt.

+++ Grafikkartenhersteller haben sich auf den endgültigen Vesa-2.0-Standard geeinigt. Neben 32-Bit-Modi für HiRes-Grafik wird Vesa-2.0 DOS-Spielen auch die Windows-Beschleuniger-Funktionen und erweiterte 3D-Grafik-Fähigkeiten zur Verfügung stellen; Spiele müssen für Vesa 2.0 neu programmiert werden.

miere 4.0) ausgestattete Karte hat aber ihren Preis: knapp 7000 Mark muß der Hobby-Computerfilmer auf den Tisch legen.

HELL, DUNKEL UND PYROTECHNISCH

Während man noch auf Discworld wartet, hat Psygnosis schon zwei weitere Programme in der Mache: »Darker« spielt auf einer in zwei Extreme geteilten Welt: Die eine Hälfte ist ständig in Licht gebadet, während die andere in völliger Dunkelheit liegt. Natürlich haben beide Seiten nichts besseres zu tun, als sich gegenseitig anzugreifen. Man spielt einen Piloten der dunklen Seite, der die Angriffe der lichten Nachbarn zurückschlagen muß. Das für Juni zur Veröffentlichung vorgesehene Spiel soll auch auf langsameren Rechnern schnelle 3D-Grafik bieten, indem sich das Programm entsprechend anpaßt.



Bei »Darker« steuern Sie Ihr Raumschiff gegen die böse Sonnenseite des Planeten

»Pyrotechnica« versetzt den Spieler in die Rolle eines Net-Runners, der im Auftrag der Terran Hardlight Corporation Datenblöcke klauen und andere Piloten retten soll. Beim schnellen und zielsicheren Abschießen von Gegnern wird man von Flügelmännern unterstützt. Laut Herstellerangabe soll Pyrotechnica noch im März erscheinen.

WO BLEIBT DARK FORCES?

Die Veröffentlichung von Dark Forces hat sich auf Ende März/Anfang April verschoben – zum Leidwesen der gespannten PC-Player-Redaktion. Da LucasArts bei Redaktionsschluß noch an letzten Details feilte, können wir Ihnen in dieser Ausgabe leider noch keinen Test präsentieren.

ALLERLEI FÜR OS/2

Die Monatszeitschrift »OS/2 Inside« hat die dritte CD-ROM aus ihrer Reihe »Top OS/2 Tools« zusammengestellt. Eine grafische Benutzeroberfläche soll den einfachen Zugang zu allen Demos und Sharewareprogrammen ermöglichen. Neben Treibern, Patches und OS/2-Fehlerkorrekturen sind zahlreiche Entwicklungstools für Programmierer enthalten.

Zum Preis von 39 Mark eine preiswerte Möglichkeit für OS/2-Einsteiger, zu einem soliden Software-Grundstock zu kommen. (la/bs)

NEUE CD-ROM-PRODUKTE

The Beer Hunter: Discovery Channel Multimedia kümmert sich mit »The Beer Hunter« um Bier-Enthusiasten und solche, die es werden wollen. Amerikas Brauereien werden ebenso vorgestellt wie 500 amerikanische Biere. Prost!
How Animals Move: Ebenfalls von Discovery Channel Multimedia stammt »How Animals Move« (»Wie sich Tiere bewegen«), das im April veröffentlicht werden soll. Das Programm wird laut Hersteller die verschiedenen Bewegungsvarianten im Tierreich aufzeigen sowie mehrere Spiele und »Guided Tours« enthalten.
Bike Markt: Seit zwei Jahren gibt es ein Special der Fachzeitschrift »bike« namens »bike Markt«, nun wurde die Marktübersicht vom Delius Klasing Verlag auf CD-ROM konvertiert. Enthalten sind rund 1800 Fahrräder der verschiedensten Typen und Klassen, jeweils mit Farbfoto, wichtigen Daten und Preisangabe.
Stress: 21 Things you need to know: Media Design Interactive beschert der westlichen Zivilisation ein Multimedia-Produkt, daß sich mit Streß in all seinen Formen beschäftigt: am Arbeitsplatz, im Verkehr, auf Reisen. Das auf den ersten Blick eher satirisch anmutende Programm ist anscheinend durchaus ernst gemeint.

Pornographie am PC

Allen Imageproblemen zum Trotz gehört Pornographie mittlerweile zu den umsatzträchtigsten Software-Zweigen. Wie sieht die Zielgruppe aus, an der sich die Erotik-Produzenten eine goldene Nase verdienen? Und welche Spielarten digitaler Liebeskunst sind für wen erlaubt? Ariane Windhorst wand sich durch das Dickicht der Schmuddel-ROMs.



Keiner will's gewesen sein: Was haben McDonald's und Theresa Orlowski gemeinsam? Obwohl niemand zugibt, jemals im Leben ein Produkt aus diesen Häusern zu kaufen, scheint es den Unternehmen recht gut zu gehen. Und obwohl es weitaus weniger bekennende »Pussi Puzzle«-Liebhaber als Käufer von Multimedia-Lexika gibt, wird der Anteil von Erotik-Scheiben am gesamten CD-ROM-Markt auf ein Viertel geschätzt.

Auch am PC zählt beim Sex eine gewisse Potenz, denn die Systemvoraussetzungen für den größtmöglichen Spaß sind enorm. Man braucht 8 MByte RAM und selbstverständlich ein Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk. So mancher gemeine Porno begehrt zudem eine MPEG-Karte zur Darstellung der gesammelten Reize; Windows als Betriebssystem wird ohnehin vorausgesetzt. Bescheidene Hardware, bescheidene Lust-Auswahl: Mit schlappen 4 MByte Speicher allein kann man nicht sehr viel Aufregenderes erleben, als Pin-up-Bilder angucken.

Digitale Heißmacher mit so hinreißenden Titeln wie »Deep Throat Girls«, »Busty Babes« oder »Eine schrecklich heiße Familie« sind Porno-CD-ROMs, die mit einem anständigen Multimedia-PC unanständige Bilder und Töne auf den Schreibtisch bringen. Die Vorstellung, sich nie wieder mit einem echten, erst spröden, dann schwitzenden, fummelnden und keuchenden Menschen beim Sex auseinandersetzen zu müssen, steht durch die Entwicklungen im Virtual-Reality-Bereich kurz davor, Realität zu werden. Aber auch ohne Ganzkörper-Cybersex-Anzug kann man sich computertechnisch ganz gut antörnen lassen.

»Am besten verkaufen sich Produkte, die Interaktivität versprechen«

Obwohl über den Versandhandel nicht alle Spielarten der zwischenmenschlichen Erotik vertrieben werden dürfen, sind die Offenbarungen, mit denen Distributoren, wie Hofra Trading in Limburg/Lahn ihre besten Umsätze machen, knackig genug, um jeden Binär-Jünger ins Schwitzen zu bringen. »Am besten verkaufen sich Produkte, die Interaktivität versprechen«, erzählt Frank Gaubatz, seines Zeichens Verkaufsleiter CD-ROM beim »führenden Distributor für High-Tech Sex« (Katalog-Text).

Die wachsende Schar treuer Käufer beschert der Zwielichtszene ihre Kult-HeldInnen. Was dem Spieler sein Hype um »Wing Commander III«, ist dem Pornographie-Konsumenten der Rummel um »Virtual Valery II«. Noch bevor diese Fortsetzung eines (reichlich lachhaften) Macintosh-Lustprogramms überhaupt für den PC erscheint, avanciert sie alleine aufgrund der üppigen Vorbestellungen zum Renner. Insider Gaubatz analysiert: »Valery I hat eine besonders gute Presse gehabt und die Herstellerfirma macht alle nur noch heißer, weil sich der Erscheinungstermin von Valery II Monat für Monat verschiebt. Alle erwarten sich wer weiß was.« Aber wer ist denn nun scharf auf so eine digitalisierte Tussi? Sind das alles frustrierte Computerfreaks, die im Laufe der Zeit verlernt haben,





DIE AUTORIN

Das heikle Thema »Pornographie und PC« erklärten wir kurzerhand zur Frauensache. Autorin dieses Beitrags ist die Münchner Journalistin Ariane Windhorst (27), Redakteurin der 3sat-Fernsehreihe »NEUES... die Computershow«. In ihrer Karriere beglückte Ariane bislang so unterschiedliche Publikationen wie »Playboy«, »Freundin« oder »Wiener«. Wenn der PC-Monitor glimmt, widmet sie sich jenseits der Textverarbeitung bevorzugt dem Denkspiel »All new World of Lemmings«.

mit Frauen umzugehen? Romantiker, die etwas Wärme in ihren Büroalltag bringen wollen? Versager, die endlich mal einen Befehl geben wollen, der widerspruchslos ausgeführt wird?

Der Wunsch nach Bewahrung der Anonymität ist deutlich ausgeprägt und die Vorteile der CD-ROM liegen auf der Hand: Man muß beim Kauf keinen Mitgliedsausweis vorzeigen, kann sie sich in der Abgeschiedenheit des Arbeitszimmers oder nach Feierabend im Büro reinziehen und keine mißtrauische Frau kommt auf die Idee, die Multimedia-CD ROMs ihres Mannes nach Schweinkram durchzustöbern (...zumindest noch nicht).

»Die teureren Erotik-CD-ROMs plazieren wir neben den billigen Ladenhütern, denn die meisten Käufer legen gerne noch ein unauffälliges Programm an der Kasse obendrauf«, verriet der Software-Einkäufer einer großen deutschen Kaufhauskette. Doch was ist noch »soft«, wo beginnt die »richtige« Pornographie und wann schreitet sogar der Staatsanwalt ein? Auf jeden Fall verboten ist die Verbreitung, öffentliche Vorführung und Herstellung von »Schriften«, die Sodomie zeigen, Gewalt verherrlichen und sexuellen Mißbrauch von Kindern darstellen. Bei letzterem hat der Gesetzgeber die Schlinge enger gezogen: Schon der Besitz von Kinderpornos ist illegal.

Der Kauf oder Besitz von »normalen« Pornos ist erlaubt – Volljährigkeit selbstverständlich vorausgesetzt. Solche »jugendgefährdende Schriften« dürfen nur an Erwachsene ab 18 abgegeben werden. Versandhändler können sich gegen den Paragraphen 184 Absatz 1 strafbar machen, wenn sie indizierte Ware versenden. »Dafür muß man sich schon in ein Ladengeschäft begeben«, bemerkt Frank Gaubatz, der regel-



THE DREAM MACHINE

Eine der erfolgreichsten CDs ist die »Traummaschine«, bei der man durch Korridore eines merkwürdigen Gebäudes den Weg zum angeblich aufregendsten Sex-Spektakel finden muß. Eine Blondine und eine Asiatin, die gelegentlich unmotiviert ihr Äußeres durcheinander morphen, stellen nach jeder Session drei Fragen. Wer die falsche Antwort anklickt, fliegt raus und muß nochmal von vorne anfangen.

Ansonsten besteht die Interaktion darin, die Richtung zu bestimmen, in die man gehen will, Türen aufzumachen und die Geschwindigkeit der abgespulten Pornofilmchen zu bestimmen. Eine Spezialtaste ermöglicht es den Eiligen, sofort zum nächsten Höhepunkt zu springen. Die Filmchen haben den Level bemühter Billigproduktionen. Bis auf eine in Gummi gehüllte Liebesdienerin erscheinen keine extravaganten Spielarten.



PENTHOUSE INTERACTIVE

Wir sind ja nicht verwöhnt: Im Vergleich zu den stupiden Anglotz-Filmchen der anderen Porno-Produktionen hat dieses Programm der amerikanischen Zeitschrift »Penthouse« sogar einen Hauch von Originalität. Innerhalb eines ablaufenden Videoclips »knipsen« Sie per Mausklick Ihre Lieblingsszenen. Die gespeicherten Einzelbilder sind dann zur Begutachtung freigegeben und werden sogar vom Penthouse-Herausgeber bemeckert – schön ist es, Redakteur zu sein.

Bei diesem »Video Shoot Simulator« darf sich der Anwender einbilden, die drei Mädels Dominique, Natalie und Julie posierten nur für ihn. Bei allen Damen hat man permanent berechtigte Angst, daß ihre Brüste platzen, wenn man die Posen anklickt, bei denen die Silikon-Beulen gequetscht werden. Zwischendurch fragen die Akteurinnen, was man sich als nächstes wünscht: z.B. mit den verschiedenen Körperteilen spielen oder über die Lippen lecken. Daß hier das intellektuelle Niveau jedes Kindergeburtstags locker unterboten wird, mag die männliche Zielgruppe angesichts der technisch guten Videos und der professionellen Aufmachung verzeihen.



NIGHTWATCH II INTERACTIVE

Sie wollen Sex, Sie wollen ein CD-ROM... da werden Sie doch nicht auch noch einen guten Drehbuchautor verlangen? Die »Nachtwächterin« behütet hier ein Hotel, anhand dessen Grundriß ausgesucht wird, in welchem Zimmer man Zeuge unanständiger Aktionen werden möchte. Je heißer es während der Nightwatch II-Session zugeht, umso spendabler entledigt sich die Nachtwächterin in kleinen Intermezzi ihrer Kleidungsstücke – aber sie fragt vorher höflich, ob das in Ordnung geht. Knigge und so.

Die Hotelgäste frönen indes ihrer diversen Leidenschaften. Man kann hier nur die Geschwindigkeit bestimmen, mit der sie in mehr oder weniger geschmackvoller Umgebung mehr oder weniger geschmackvolle Spielchen treiben.

DIE GROSSE LU$T

mäßig entsprechende Anfragen bearbeiten muß, obwohl Hofra grundsätzlich nicht an Endkunden verkauft.

Die Gesetzeslage ist schwammig, denn es muß von Fall zu Fall entschieden werden, inwieweit ein Machwerk »offensichtlich stark jugendgefährdend« ist. Trifft dies zu, unterliegt das Produkt einem »beschränkten Verbreitungsverbot«, darf also nur in Läden verkauft werden, die Jugendlichen nicht zugänglich sind. Aber: »Im Prinzip ist es Auslegungssache«, meint der Münchner Staatsanwalt Philipp Stoll. Seine Arbeit und die seiner Mitstreiter wird durch den Rundfunkstaatsvertrag konterkariert: Nach 23 Uhr dürfen im Fernsehen indizierte Filme gezeigt werden. Dementsprechend beliebte Ausrede bei Missetätern: »Das sieht man doch im Fernsehen, ich dachte, das wäre erlaubt«.

»Wir vollziehen Gesetze, die zum Teil der Wirklichkeit hinterherhinken«

Philipp Stoll bemängelt die Diskrepanz zwischen den realen gesellschaftlichen Gegebenheiten und den Buchstaben des Gesetzes: »Wir vollziehen Gesetze, die zum Teil der Wirklichkeit hinterherhinken«. In Zeiten, in denen man toleranter gegenüber eigenwilligen Sexpraktiken wird, kann man sich darüber streiten, ob sadomasochistische Spielarten unter den Paragraphen 184 fallen. Zwar schreit der Masochist, aber da

SAFE SEX

Endlich mal ein paar knackige Kerle: Vivids »Gay Man's Safe Sex Guide« ist eine lustige Collage aus Interviews, Statements und Videos über Sexpraktiken homosexueller Männer; Hausnummer »Was Sie schon immer über Schwulen-Sex wissen wollten, aber bisher nie zu fragen trauten«.
Wer sich dafür interessiert, bekommt einen umfangreichen Eindruck davon, wie zwei Jungs es miteinander tun und vor allem, wie man ein Kondom richtig anlegt. Die Betrachtung lohnt sich deshalb auch, wenn Sie keine homosexuellen Ambitionen haben.



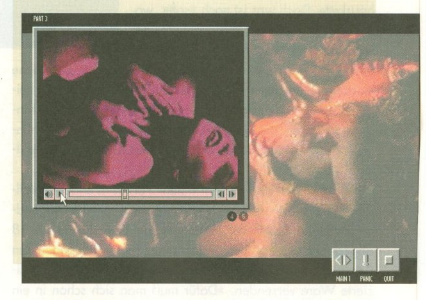
NEURODANCER

Hier wird das Ausgeziehe wenigstens notdürftig durch eine Art SF-Story und dezente Spielelemente aufgepolstert. In unterirdischen 3D-Tunneln erbeuten Sie die notwendigen Credits, um die Strip-Animation einer »Neuro-Tänzerin« über die Holo-Leitung auf den Monitor zu holen.
Die Ausziehbemühungen der drei Damen sind zwar ästhetischer also so manche Holzhammer-Hardcore-Nummer, aber ob die Zielgruppe durchs gemächliche Lüften der flattrigen Garderobe befriedigt wird?
Als Spiel zu doof, als Erotikschinken zu brav. Unscharfe Videoclips tragen ihren Teil zur Erregungseindämmung bei.



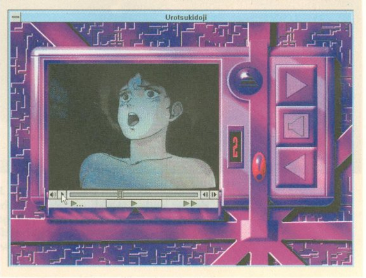
LOVE BITES

Die Videokunst des CD-ROMs »Love Bites« fällt nicht mehr unter die Rubrik Pornographie, obwohl mit dem Kennzeichen »Adult Material« versehen. Ästhetisch sehr ansprechend geistern weibliche Vampire in diffizil ausgeleuchteten Gemäuern herum und bewegen sich lasziv. Geschmackvoll, aber jedes Madonna-Video ist obszöner.



UROTSUKIDOJI

Die CD »Urotsukidoji« aus Japan versetzt nicht unbedingt Sex-Fetischisten in Wallung. Sie spricht viel mehr alle Anime-Anhänger an. Seitdem unter Comic-Fans das »Akira«-Fieber ausgebrochen ist, weiß man, daß trotz Kulleraugen und Spitznasen dieser spezielle Zeichentrickstil nicht explizit für Kinder-Unterhaltung steht. Bei »Urotsukidoji« treiben es eher niedliche Zeichentrick-Heldinnen mit Dämonen aus der Finsternis. Stilistisch interessant, aber der Sex-und-Gewalt-Faktor ist sehr hoch.



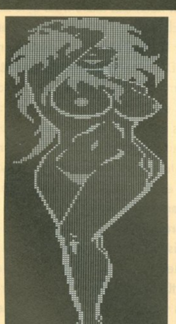
es sich um Lustschreie handelt, kann hier nicht mehr eindeutig von Jugendgefährdung und/oder Gewaltverherrlichung die Rede sein (Paragraph 184, Absatz 1 und 3). »Ob die Schrift Gewalttätigkeit zum Gegenstand hat, hängt von dem Gesamteindruck ab, den ein objektiver Beobachter gewinnen muß«, heißt es klipp und klar im Strafrechtskommentar von Schönke/Schröder.

Der 34jährige Stoll kennt sich auf diesem Gebiet besonders gut aus: Er bearbeitet sämtliche medienwirksamen Streitfälle, bei denen ermittelt werden muß, ob Sex- und Gewaltveröffentlichungen zu weit gehen. Stoll muß sich den ganzen Tag mit »Anstößigem« beschäftigen – vom Videospiel »Mortal Kombat«, über Pro Siebens »Liebe Sünde« bis zum Kinofilm »Natural Born Killers«.

Die überhitzte Stimmung im Dunstkreis der Porno-CD-ROMs könnte sich indes bald von selber abkühlen. Eine schnelle Mark witternd veröffentlichen viele Hersteller lieblosen Ramsch. Digitalisierte Alt-Pornos, deren einzige Eingriffsmöglichkeit das Vorspringen zum nächsten »Höhepunkt« ist, erlauben nicht mehr Interaktivität als ein ordinärer Videorecorder. Echte Spielideen, die den erotischen Kitzel mit einem zarten Hauch von geistiger Herausforderung kombinieren, will die Industrie ihrer Zielgruppe anscheinend nicht zumuten.

(Ariane Windhorst/hl)

YOUNG LUST



Computer wurden schon zu erotischem Schabernack mißbraucht, als die Hardware keine nennenswert erregenden Pixelansammlungen zustande brachte. Eine Menge Phantasie war gefragt, um bei den Machwerken der 8-Bit-Ära in Wallung zu geraten.

Als Trash-Höhepunkt der 80er Jahre gilt »Samantha Fox Strip Poker«. Die (längst dahingeschiedene) englische Softwarefirma Martech sicherte sich die Lizenzrechte, ein Spiel mit dem bekanntesten Busen-Modell (Berufsbezeichnungen, die wir lieben) der 80er Jahre zu produzieren.

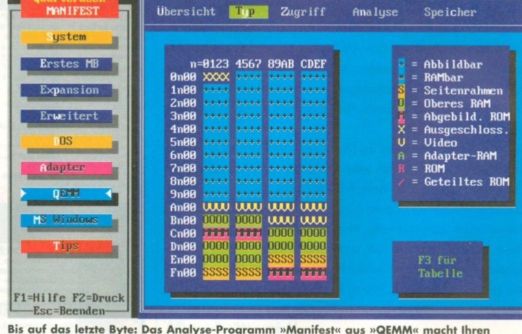
Todesverachtend wurden die Bilder von Samantha in einzelnen Entkleidungsstadien bei grober Auflösung digitalisiert; schließlich mußte die Grafik komplett in den 64-KByte-Speicher des armen C 64 passen. Heinrich Lenhardt staunte 1986 über die »wirren Pixelkolonien, die sich da in schwarzweiß auf dem Bildschirm niederlassen«.

Der erotische Notstand im Heimcomputerlager wurde erst mit dem Amiga beseitigt. Auch hier endete mit digitalisierten Standbildern die Phantasie der Programmierer, doch konnte man aufgrund der besseren Grafikqualität Brüste wenigstens einwandfrei als solche identifizieren. Nach heutigen CD-ROM-Hardcore-Maßstäben harmlose Kinderzimmer-Ausziehspiele wie »Hollywood Poker Pro« sorgten für satte Verkaufszahlen.

Test: »Gamerunner«

UNGLEICHES DREIGESTIRN

Ein Drilling für frustrierte PC-Spieler: Der »Gamerunner« soll Ihre Programme schneller, leichter und einfacher konfigurierbar machen.

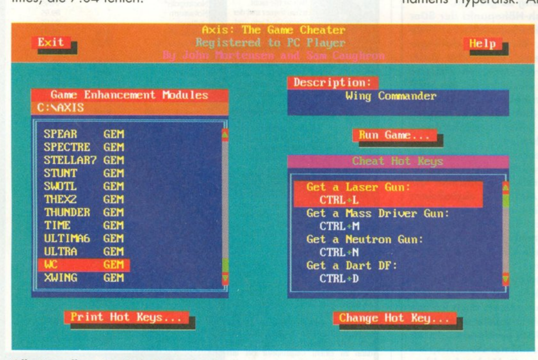


Bis auf das letzte Byte: Das Analyse-Programm »Manifest« aus »QEMM« macht Ihren Speicher durchsichtig.

Spiele-Sammlungen mit ein paar älteren Titeln sind nichts neues mehr; mit dem »Gamerunner« geht Utility-Hersteller Quarterdeck jedoch bisher unbetretene Pfade. In dem Paket stecken drei grundverschiedene Produkte: Der Speichermanager »QEMM«, der Diskcache »Hyperdisk« und das Mogelprogramm »Axis Gamecheater«.

Memory-Experte QEMM ist über jeden Zweifel erhaben; schon seit Jahren ist er mit seinen innovativen Features und der meistens vollautomatischen Optimierung den MS-DOS-Gegenstücken »EMM386« und »MemMaker« meilenweit voraus. Gerüchte über Spiele-Inkompatibilitäten sind eher aus der Luft gegriffen und bei der vorliegenden Version 7.04 auch schlichtweg falsch; was mit QEMM abstürzt, wäre auch mit anderen Managern nicht richtig gelaufen. Die allerneueste Version (7.5) hat Quarterdeck nicht zum Gamerunner gepackt, aber das ist kein Verlust. QEMM 7.5 bietet nämlich im wesentlichen nur Windows-Utilities, die 7.04 fehlen.

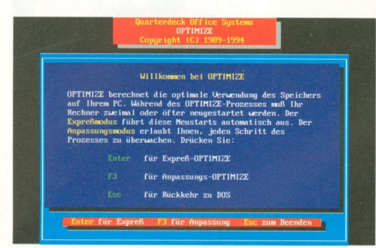
Auf den meisten PCs reicht es, QEMM zu installieren, einmal »Optimize« zu tippen und sich drei Minuten später über 600 KByte und mehr freien DOS-Speicher zu freuen. Bei komplizierteren AUTOEXEC-Dateien hilft das Analyse-Programm »Manifest«, dem Speicher auch noch das letzte freie Byte zu entreißen. Zwei dicke Handbücher führen in klarer deutscher Sprache in die Eigenheiten der DOS-Speicherverwaltung ein und lassen kaum Fragen offen. Der zweite im Bunde ist eigentlich auch eine Programm-Sammlung: Das »Hyperdisk Speed Kit« enthält im wesentlichen ein Disk-Caching-Programm namens Hyperdisk. Als Bonus gibt es einen Bildschirmbeschleuniger (HyperScreen), einen Tastaturbeschleuniger (HyperKey) und einen RAM-Beschleuniger (HyperRAM) dazu.



Olle Kamellen: Der Axis Gamecheater kennt gerade mal Wing Commander 1, aber weder die Missionsdisketten, noch Wing Commander 2 oder gar 3.

Hyperdisk selbst ist zwar ein schnelles Disk-Cache-Programm, welches in Messungen das DOS-eigene SmartDrive überholen kann. Allerdings werden von Hyperdisk keine CD-Laufwerke gecachet. Hier hat SmartDrive weiterhin die Nase vorn. Wer seine CDs nicht beschleunigen muß, dafür aber noch ein paar Prozente aus der Festplatte kitzeln will, ist mit HyperDisk gut bedient.

HyperScreen macht das Scrolling von Texten (beispielsweise beim DIR-Befehl) schneller; wofür man ein Scrolling aber von »unlesbar« auf



Taste drücken und zurücklehnen: Optimize aus QEMM bringt auf den meisten PCs völlig vollautomatisch den Speicher in Ordnung.

»völlig unlesbar« beschleunigen will, ist uns nicht ganz klar. Grafik und Spiele werden nicht schneller. Ähnliches ist auch von HyperKey (schneller Tastatur-Repeat) und HyperRAM zu sagen; ist Ihr PC nicht älter als ein Jahr, hat er diese Features schon im Bios; dann ist keine Beschleunigung feststellbar. HyperRAM kann auf älteren PCs fünf bis zehn Prozent mehr Tempo herauskitzeln; wer danach aber eine sichtbare Verschnellerung von Spielen bemerkt, bildet sich nur was ein. Erschwerend kommt hinzu, daß es für die HyperDisk-Produkte kein Handbuch, sondern nur eine Bildschirmanleitung in mit Fachbegriffen durchsetztem Englisch gibt.

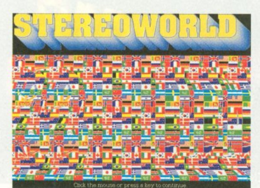
Ähnliches gilt auch für Programm Nummer Drei: Der »Axis Gamecheater« wird mit einem (fehlerhaften) Installations-Zettelchen auf Deutsch geliefert. Zu knapp 50 Spielen sind hier Mini-Programme gespeichert, die auf Tastendruck die Zahl der Leben erhöhen oder das Geld vermehren können. Diese an sich lobenswerte Idee wird durch zahlreiche Macken kaputtgemacht: Axis kennt nur Spiele, die über ein Jahr alt sind (X-Wing ist der jüngste Titel) und von diesen nur die USA-Versionen (ein deutsches X-Wing ließ sich nicht positiv beeinflussen). Außerdem fanden wir in der Liste mehrere obskure Titel, die wohl nie das Regal eines deutschen Händler erklommen haben (oder sagt Ihnen »S.C. Out« was?) und absurde Cheats wie »Jeden Golfschläger mitnehmen können« für das uralte »PGA Tour Golf« (wohlgemerkt nicht die neue 486er-Version). Kurzum: Das Programm ist nahezu wertlos, außer, Sie spielen gerade einen älteren Titel, der zufällig bei Axis abgedeckt wird.

Insgesamt kann das Paket also nicht überzeugen: Der famose QEMM, das mittelmäßige HyperDisk und das kaum brauchbare Axis passen nicht so recht zusammen. Wenn Sie bei Ihrem Händler den Memory Manager solo zu einem besseren Preis kriegen können, sollten Sie den Gamerunner ruhig Gewissens alleine laufen lassen.

gamerunner

Programm-Typ:	**Utility-Sammlung**
Hersteller:	**Quarterdeck**
Ca.-Preis:	**DM 150,–**
Memory-Manager:	**Sehr gut**
Disk-Cache:	**Befriedigend**
Mogelprogramm:	**Mangelhaft**

(bs)



stereoworld

Nach wie vor liegen die drei Ausgaben von »Das Magische Auge« unangefochten auf den vorderen Plätzen der deutschen Buch-Bestsellerlisten. Die Welt der Stereogramme fasziniert durch räumlich wirkende Bilder, die Sie dank entsprechender Software auch selbst mit dem PC schaffen können. Mit »Stereoworld« wird es sogar noch etwas einfacher, denn die mitgelieferten Vorlagen sind erstklassig und auch der verwendete Algorithmus kann sich sehen lassen. Neben diversen Grafiken vom Herz bis zum Düsenjet werden auch beliebige Botschaften in drei verschiedenen Schriftarten berechnet. Die fertigen Stereogramme dürfen Sie speichern oder ausdrucken – ein ideales Geschenk.
Stereoworld bietet noch drei Spiele, nämlich eine Breakout-Variante, eine simple Mondlande-Simulation und ein Puzzle. Wer bei den Games erfolgreich sein will, muß das Sehen von Stereogrammen aber schon sehr gut beherrschen, sonst macht es wenig Sinn. Immerhin wird das anstrengende Schielen mit ein paar netten Soundeffekten versüßt. Ein besonderer Gag sind morphende 3D-Bilder; so verwandelt sich beispielsweise ein Fahrrad in ein Auto. Einen Nachteil hat Stereoworld allerdings: Es ist kein Tool dabei, um eigene Vorlagen für neue Bilder zu erstellen. So sind Sie auf die attraktive, aber knappe Auswahl beschränkt. (fs)



stereoworld

- ■ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ■ DOS
- ❑ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ	**Stereogramm-Generator**
Hersteller	**Impact/Sony**
Ca.-Preis	**DM 100,-**
Festplatte:	**ca. 1,5 MByte**
CD-ROM:	**ca. 24 MByte**
Anleitung:	**Englisch; mittel**
Programmtext:	**Englisch; wenig**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60



quiness CD rekorde

Willkommen in der wundersamen Verlagswelt, in der moderne Herausgeber kapiert haben, daß die Zukunft des Buchhandels in einer gut aufbereiteten Multimedia-CD liegt. Wohl deshalb hat der Münchener Ullstein Verlag sein Bestseller-Zugpferd für PCs und Mac umarbeiten lassen: Ab sofort gibt's »Das Guinness-Buch der Rekorde« in einer Software-Version.
Über 5000 »Bestleistungen« hat die Berliner Firma Pixelpark für Ullstein auf die CD gepackt; nur einen kleinen Ausschnitt aus dem vollen Programm des Buchs also. Doch wer mit Superlativen handelt, muß sich mit ihnen auch messen lassen. Und so kommt schon nach ein paar Mausklicks die brutale Ernüchterung. Statt spannend aufbereiteter Information gibt's eine Menge Super-VGA-Bilder zu sehen. Die Texte beschränken sich auf ein Minimum; so mancher interessante Fakt fiel der Optik zum Opfer. Leider kommt dieses CD-ROM nicht an die Präsentationspracht der großen Microsoft-Würfe heran (»Dangerous Creatures«, »Ancient Lands«). Eine ernsthafte Alternative zum klassischen Guiness-Schmöker ist das CD-ROM auf keinen Fall, aber eine gute Ergänzung. Vielleicht packt man ja das nächste Jahr ein paar Filmchen drauf, statt sich ausschließlich in Bitmap-Orgien zu ergehen. (A. Locker/hl)



quiness CD-ROM der rekorde

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Rekorde-Nachschlagewerk**
Hersteller:	**Ullstein Soft Media**
Ca.-Preis:	**DM 100,-**
Festplatte:	**ca. 15 MByte**
CD-ROM:	**ca. 600 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; ausreichend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; wenig**
Grafik	**Gut**
Sound	**Gut**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 50



women of playboy

Die schönsten Momente mit Windows sind diejenigen, in denen man nichts zu tun hat. Denn nach einigen Minuten ohne Mausbewegungen meldet sich ein »Bildschirmschoner« aus den Tiefen des RAMs und läßt fliegende Toaster, haarende Köter oder andere possierliche Bildchen über den Monitor flimmern. Und wer anstelle solchen Cartoon-Schabernacks lieber der »Miss März« von Neunzehnhundertnochwas angesichtig wird, für den hat Sony das richtige Scheibchen auf Lager.
»Women of Playboy« bietet hunderte von digitalisierten Motiven aus den Archiven des US-Herrenmagazins. Darunter befinden sich neben den obligatorischen Playmates auch Cartoons, Original-Covers und Bilder von Künstlerhand. Neben den hochauflösenden Standbildern gibt es sogar eine Handvoll Videoclips.
Der stilvolle Voyeur kopiert sich seine Lieblingsansichten auf die Festplatten und komponiert mit einem Script Editor allerlei Spezialeffekte fürs Überblenden. Im Rahmen des Genres (Screensaver mit Ansichten entkleideter Frauen sind sicher Geschmackssache) ist der Playboy-Schoner sehr professionell gemacht. Die Bilder sind um einiges stilvoller als bei 08/15-Schmuddel-CDs, die technische Qualität ist gut und mit der USK-Freigabe »ab 16« bewegt sich das Programm gar im jugendfreien Bereich. (hl)



women of playboy

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Bildschirmschoner**
Hersteller:	**Sony Imagesoft**
Ca.-Preis:	**DM 50,-**
Festplatte:	**min. 2 MByte + Bilddateien nach Wahl**
CD-ROM:	**ca. 600 MByte**
Anleitung:	**Englisch; befriedigend**
Programmtext:	**Englisch; wenig**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik	**Gut**
Sound	**Befriedigend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:
60311 FRANKFURT	56068 KOBLENZ	53721 SIEGBURG	53111 BONN	52062 AACHEN	50939 KÖLN	50676 KÖLN	40211 DÜSSELDORF
FAHRGASSE 87	SCHLOSS STR. 16	KAISER STR. 54	MÜNSTER STR. 11	BLONDEL STR. 10	GOTTESWEG 157	MATTIAS STR. 24-26	AM WEHRHAHN 24
069/280170	0261/309634	02241/68045	0228/659726	0241/406912	0221/425566	0221/239526	0211/364445

z.B.:	3.5"	CD
11th Hour (DA) *		139.90
Across the Rhine (KD) *	109.90	109.90
Alien Breed Tower Assault (DA)	64.90	69.90
Alien Logic SSI (DA)	89.90	89.90
Alien Olympics (DA)	84.90	84.90
Alone in the Dark 3 (KD)		**99.90**
B.C.Racers (DA) *	79.90	79.90
Battle Cruiser 3000 (KE) *	99.90	
Bazooka Sue (KD)	99.90	99.90
Big Red Adventure (KD)	**79.90**	
Bioforge (KD) *		109.90
Blackhawk (KD)	84.90	
Bundesliga Manager 3 Supporter (KD)	59.90	59.90
Bureau 13 (DA)	89.90	89.90
Cannon Fodder 2 (DA)	79.90	
Carribean Desaster (KD)	89.90	99.90
Chaos Control (DA) *		**109.90**
Command & Conquer (DA)*		**99.90**
Commander Blood (DA)*		89.90
Creature Shock (KD)		109.90
Cyberia (DA)		89.90
Cyberspace (KD)	99.90	99.90
Cyberwar (KD)		119.90
Cyclones SSI (DA)	89.90	99.90
Damocles: Mercenary 3 (DA) *		84.90
Dark Forces (KD) *		**109.90**
Dark Sun 2 (DA)	89.90	99.90
Das Amt (KD)	99.90	109.90
Dawn Patrol (KD)	109.90	109.90
Descent (DA)	**99.90**	**99.90**
Deathgate (KE)		99.90
Dime City (KD) *	99.90	
Discworld (KD) *		99.90
Dominus (KE) *	99.90	
Dragon Lore (KD)		89.90
Dreamweb (KD)	99.90	99.90
Dungeon Master 2 (KD) *	**99.90**	**99.90**
Elder Scrolls 2 (KE) *	**99.90**	**84.90**
Elite 3 (KD) *	89.90	89.90
Fighter Wing (DA) *	109.90	109.90
Flight Commander 2 (KE)	119.90	99.90
Flight of the Amazone Queen (KD) *	99.90	99.90
Flight Unlimited (DA)		**109.90**
Frontlines (KE) *	99.90	
Full Throttle (KE) *		**109.90**
Gadget (KE)		119.90
Goblins 4 (KD)		**99.90**
Gone Fishing (KE)		109.90
Hattrik -Ikarion (KD) *	89.90	99.90
Hell (KD)		99.90
Heretic (DA) *		**99.90**
Heroes of Might & Magic (KE) *	99.90	89.90
Hokum K50 Werewolf (DA)	89.90	
Incred.Machine 2 (KD)*	84.90	
Innocent U.Caught 2 (KD)*	69.90	79.90

z.B:	PC	CD
Iron Assault (DA) *		119.90
Jagged Alliance (KD) *		109.90
Jungle Strike (KE)	84.90	84.90
Kaiser Deluxe (KD) *		69.90
King Ping Bowling (DA) *	79.90	
King's Quest 7 (KD)		109.90
Klick'n Play (KD)	**109.90**	**109.90**
Knights of Xenthar (KE)		**99.90**
König der Löwen (DA)	79.90	
Land of Lore 2 (KD) *		**119.90**
Legend of Kyrandia 3 (KD)		99.90
Legionen (KD) *	84.90	
Links Pro Super Pack (KE) (+ Sc. Banff Springs + Belfry)	99.90	
Little Big Adventure (KD)		109.90
Lost Eden (DA) *		119.90
Magic Carpet (KD)		109.90
Magic Carpet Data (KD)		**49.90**
Menzoberanzan SSI (DA)	89.90	89.90
Metal Marines (DA) *	69.90	79.90
Monty Pytons C.W.O.T. (KE)		**99.90**
Navy Strike (DA) *	109.90	109.90
Noctropolis (KD) *		109.90
Panzer General (DA)	**99.90**	**99.90**
Peter Gabriel:Xplora (KE) *	129.90	
Phantasmagoria (KD) *		119.90
Phoenix Fighter (KE) *		109.90
Pinball Illusions (DA) *	69.90	
Premiere Manager 3 (DA)	89.90	
Psycho Pinball (DA) *	**69.90**	
Ring der Nibelungen (DA) *	84.90	
Rise of the Triad (KE) *		79.90
Renegade-Interceptor (KE)*		99.90
S.U.B. (KD)	79.90	
Schatten des Imperiums (KD) *		99.90
Schwarzes Auge 2 (KD)	89.90	99.90
Sensible World Soccer (KD)	**79.90**	
Simon t.Sorcerer 2 (KD)*	99.90	109.90
Space Federation (DA)	84.90	
Star Trek - Next Generation (KD) *		**119.90**
Star Trek-Technical Manual (KE)		119.90
Star Wars Scr.Saver (KD)	**69.90**	
Stardust (DA) *	69.90	
Stonekeep (KE) *		129.90
Super Carts (DA) *		119.90
System Shock (KD)	99.90	99.90
Tecno Trance Vol. 1		**59.90**
The Dig (KE) *	99.90	99.90
Third Reich AH (KE) *	99.90	
Ticonderoga (DA) *		99.90
US Navy Fighters (KD)		**109.90**
Victory at Sea (DA) *	99.90	
Virtuoso (KD)		99.90
Warcraft:Orcs+Humans (DA)	99.90	99.90
Wing Commander 3 (KD)		**129.90**
Wings of Glory (KD)		89.90
X-COM: Terror of the Deep (DA) *		**109.90**
Zephyr (KE)	119.90	129.90

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

3.5" z.B:

Titel	Preis
Armored Fist (DA)	**59.90**
Beau J.Exelent Games (DA) (Car & Driver,Jimmy W.Snooker, James Pond 2, Populous 2)	39.90
Beauty and the Beast (KD)	**29.90**
Bloodnet (DA)	49.90
Burning Steel 2 SVGA (KE)	39.90
Burntime (KD)	39.90
Chaos Engine (DA)	**39.90**
Christoph Columbus (KD)	49.90
Comanche (KD)	**59.90**
Cyberrace (KD)	29.90
Daughter of Serpent (KD)	29.90
Dracula (DA)	29.90
Eight Ball Deluxe (DA)	29.90
Elite 2 (KD)	**39.90**
Evasive Action (KD)	29.90
F 1 Grand Prix (DA)	49.90
Fantasy Empires (KD)	49.90
Fury of the Furries (DA)	29.90
Gabriel Knight (KE)	**39.90**
Humans (DA)	19.90
Indiana Jones 4 (KD)	59.90
Innocent U.Caught (KD)	49.90
Larry 6 (KE)	39.90
Legend o.Kyrandia 2 (KE)	**39.90**
Litil Divil (DA)	39.90
Mad News (KD)	**49.90**
Matthäus Fußball (DA)	29.90
Might & Magic 4 (KD)	39.90
NFL Coach C.Footb.(KE)	39.90
Oscar (DA)	39.90
Protostar (KD)	29.90
Quest f.Knowledge (KD) (Elite 2, Humans, Nomad)	49.90
Railroad Tycoon Del.(DA)	**49.90**
Ryders Cup/Golf (DA)	29.90
Sam & Max (KD)	**59.90**
Sc. Theatre of War (KD)	9.90
Search for the King (DA)	19.90
Sim City 2000 Data (KE)	24.90
Sink or Swim (DA)	19.90
Soccer Kid (DA)	39.90
Spelljammer (KD)	29.90
Strike Commander (DA)	**49.90**
Syndicate (KD)	**49.90**
The Games 92 (DA)	9.90
Tie Fighter (KD)	**79.90**
Troddlers (DA)	29.90
Ultima 7 Teil 2 (DA)	**49.90**
Ultima 8 (KD)	49.90
Wing Armada (DA)	**59.90**
World Cup 94 USA (KD)	39.90
World Cup Year 94 (DA) (Sensible Soccer,Goal,Striker, Championship Manager 93+94)	49.90

SUPER PREIS

CD z.B:

Titel	Preis
7th Guest (KE)	**39.90**
7th Guest & Dune 1 (DA)	79.90
Al Qadim (KD)	59.90
Alone i.t.Dark 1 & 2 (KD)	**79.90**
Armored Fist (DA)	69.90
Black Power Line 2 (KE) (Sarakon,Return o.Medusa,Crime Time,Rolling Ronny,Lord o.Doom)	19.90
Blue Force (KE)	39.90
Burning Steel 2 (KE)	39.90
Comanche+Data 1+2 (KD)	**69.90**
Critical Path (KD)	**59.90**
Cyberrace (KD)	29.90
Day of Tentacle (KE)	**49.90**
Der Trainer (KD)	49.90
Dungeon Hack (KD)	39.90
Encore Compilation (KE) (Heimdall,Thunderhawk, Curse of Enchantia)	29.90
Eye of Beholder 3 (KD)	39.90
Great Courts 2 (DA)	29.90
Greenwood Demo	**6.90**
High Command (KE)	39.90
Hurra Deutschland (KD)	29.90
Inferno (KD)	**69.90**
Ishar 3 (KD)	**49.90**
Journeyman Project (KD)	39.90
Lemmings Xmas 94 (DA)	39.90
Litil Divil (KD)	49.90
Mario is Missing Del.(KE)	19.90
Megarace (KD)	**49.90**
Might & Magic 4 (KD)	39.90
Might & Magic 5 (KD)	39.90
Outpost Win (DA)	69.90
Protostar (KE)	29.90
Quest f.Knowledge (KD) (siehe 3.5")	49.90
Shadow Caster (KD)	49.90
Space Hulk (KD)	49.90
Spirit of Adventure (KD)	19.90
Star Trek- Next Generation Demo	**5.90**
Stronghold (KD)	39.90
The Animals Multi Zoo (KE)	24.90
The Greatest (DA) (Shuttle,Dune,Lure o.Temptress)	29.90
U.F.O. & Master of Orion (DA)	89.90
Under a Kil. Moon Demo	**8.00**
Who shot J.Rock? (KE)	49.90
Wing Armada **	**69.90**
World Cup USA 94 (KD)	39.90
Zool 2 (DA)	39.90

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer einen Ersatzwunsch angeben, da viele Spiele Restposten sind.

LERNEN mit ADI

(Alle Komplett in Deutsch und auf CD oder 3.5" erhältlich)

Titel	Preis
Deutsch Klasse 1-2	99.00
Deutsch Klasse 3-4	99.00
Mathe Klasse 1-2	99.00
Mathe Klasse 3-4	99.00
Rechnen+Lesen 4-6 Jahre	99.00
Rechnen+Lesen 6-7 Jahre	99.00

LÖSUNGEN z.B:

(Alle Komplett in Deutsch)

Titel	Preis
Alone i.t.Dark - 1+2 je	17.95
Codes & Hexadressen	17.95
Creature Shock	17.95
Dark Sun - 1+2 je	17.95
Die Sage von Nietoom	17.95
Dragon Lore	17.95
Dreamweb	17.95
Ecstatica	17.95
Eye o.Beholder -1+2+3je	17.95
Goblins - 1+2 je	17.95
Hell	17.95
Indiana Jones - 3+4 je	17.95
Ishar - 1+2+3 je	17.95
King's Quest - 5+6+7 je	17.95
Leg.o.Kyrandia-1+2+3 je	17.95
Little Big Adventure	17.95
Menzoberranzan	17.95
Might & Magic - 3+4+5 je	17.95
Monkey Island - 1+2 je	17.95
Noctropolis	17.95
Schwarzes Auge - 1+2 je	24.95
Simon the Sorcerer 1	17.95
Space Quest - +3+4+5 je	17.95
Under a Killing Moon	17.95
Wizardry - 6+7 je	17.95

ZUBEHÖR z.B:

Titel	Preis
CH Pro Pedale	239.90
Competition Pro Star	69.90
Flightstick Pro	159.90
Gamecard 3 Auto	89.90
Gameport 2000	69.90
Gravis Analog Pro	79.90
Gravis Phoenix	239.00
Joypad/Command Pad	39.90
Thrustm.Lenkrad	339.00
Thrustm.FCS Falcon	299.00
Thrustm.Flight Pro	299.00
Thrustmaster Flight 2 + F 14 Fleet Defender (CD)	199.90
Vivid 3D	159.90
Wing Man Extreme	109.90

(KD) KOMPLETT Dt.
(KE) KOMPLETT Engl.
(DA) Dt.ANLEITUNG
(*) NOCH NICHT DA
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

SPIEL DES MONATS

GOBLINS 4

Woodruff & The Schnibble of Azimuth ist nur indirekt eine Fortsetzung, denn jetzt wird es futuristisch. Der letzte überlebende Punk entdeckt, daß die Erde nach einem Atomkrieg von Boozooks bewohnt wird, die aber von Dr. Azimuth beherrscht werden. Die hochauflösende Grafik und eine witzige Animation sind nur zwei der vielen Verbesserungen. Spielerisch wieder etwas für echte Tüftelhasen.

TIP DES MONATS

INFERNO

Sie sind der beste Pilot der Menschheit, Kommandant der mächtigsten Armada im Universum. In unvorstellbar komplexen und detaillierten Welten verteidigen Sie Ihr Solarsystem gegen grauenhafte Alienrassen.

69.90

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND:
NACHNAHME: +9DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI

EILPOST: 8+9 DM
UPS: 6+9 DM
VORKASSE: +6 DM
AUSLAND: +15 DM
(nur postbar)

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

Joysoft BLITZ BESTELLUNG

Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS
○ KATALOG fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	KOSTEN LOS
ERSATZWUNSCH	

○ PC 3.5"   ○ CD ROM
○ NACHNAHME: +9 DM
○ EILPOST: 8 + 9 DM
○ UPS: 6 + 9 DM
○ VORKASSE/SCHECK: +6 DM
○ AUSLANDVORKASSE: +15 DM
nur gegen Vorkasse, postbar
○ TEILLIEFERUNG
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI

NAME

STRASSE

PLZ, ORT

TELEFON

PCP495



airbus A340

Gleich zwei CDs benötigt das Multimedia-Nachschlagewerk über den Airbus A340, das die Luftfahrtzeitschrift »Air Revue«, die Lufthansa und die »Airbus Industrie« gemeinsam entwickeln ließen. Sie werden nicht nur über alle technischen Aspekte des Jet-Riesen informiert, sondern dürfen anhand eines kleinen Trainingsprogramms in die Ausbildung der Piloten hineinschnuppern, was aber nicht als Home-Lehrgang zum Flugschein zu verstehen ist.

Viele Informationen über die Entwicklung des Airbus werden mit wenigen Mausklicks aufgerufen und komplettieren Ihr Wissen über so elementare Dinge wie den Aufbau der Treibstofftanks. Trotz des Trainingprogramms für angehende Piloten dürfen Sie keine Flugsimulation erwarten. Außer viel theoretischem Wissen bleibt das Programm stets bodenständig.

Während die erste CD-ROM die interaktiven Teile mit vielen Bildern, Texten und Grafiken enthält, warten auf der zweiten Scheibe einige Filmchen auf Sie. Diese sind teilweise englischsprachige, digitalisierte Werbestreifen der Airbus Industrie oder laienhaft wirkende Machwerke der Lufthansa, die auch technisch nicht überzeugen. Darüber hinaus ist der Sinn dieses Programms schwer zu erkennen: Die meisten PC-User sind mit ihrem Status als Flugpassagier ganz zufrieden und haben keine Piloten-Ambitionen. **(fs)**



weltmeisterschaften

Wenn die Fußball-Fans alle CD-ROM-Offenbarungen der letzten Monaten gekauft hätten, würde ihr Restvermögen nicht mal für einen Stehplatz in der Südkurve der Poinger Ochsenkampfbahn reichen. Einige Monate nach diversen Referenzwerken, die sich um die Geschichte der WMs ranken, tritt der Nachzügler mit dem schlichten Namen »Fußball-Weltmeisterschaften 1930 – 1994« an. Denn im Gegensatz zu den ROMs, die letzten Sommer als Begleitlektüre zu den Spielen in den USA dienten, sind Ergebnisse und Bilder der 94er-WM hier bereits enthalten.

Die hübsch gestalteten Menüs führen zum ausführlichen Teil über die WM '94, in die Annalen der früheren Weltmeisterschaften oder zu einem kniffligen Trivia-Quiz. Auch innerhalb der einzelnen Sektionen bleibt die Bedienung erquicklich. Liegen Bilder oder Videos zu bestimmten Spielen vor, ruft man sie per Doppelklick geschwind auf.

Wer schon ein WM-ROM hat, kann auf eine weitere Zahlensammlung wahrscheinlich verzichten. Alle anderen Fußballfans mögen zugreifen: Die Mischung aus Statistiken, schönen Bildern und solider Aufmachung ist gelungen. Nur die mitunter recht gemächlichen Ladezeiten und Videoclip-Unschärfen trüben das Bild – da werden alte Quicktime-Klischees wieder bestätigt. **(hl)**



best of manfred deix

In Sachen gepflegter Boshaftigkeit macht so leicht keiner etwas dem Wiener Künstler Manfred Deix vor. Der G'schertheits-Faktor in seinen Cartoons trifft jeden: Politik, Religion, aber auch ganz »normale« Alltagserscheinungen werden bei Deix gleichermaßen zynisch abgebürstet.

Ein wesentlicher Teil seines fruchtbaren Schaffens wurde für dieses CD-ROM digitalisiert. Mehrere hundert Deix-Werke lassen sich in fünf Themenkategorien unterteilt betrachten. Da einige Texte sonst unlesbar wären, gibt es für Bilder mit Sprechblasen eine Zoom-Funktion.

Als zweiter Programmteil lockt eine Tour durch die Privatresidenz des Meisters. Einzelne Räume des Hauses wurden digitalisiert; durch Anklicken von Pfeiltasten drehen Sie sich innerhalb eines Zimmers um die eigene Achse oder wechseln den Raum. Reges Beklicken bestimmter Gegenstände wird mit der Anzeige themenverwandter Cartoons belohnt.

Ein bißchen mehr Drumherum hätte diesem CD-ROM nicht geschadet. Erläuterungen des Künstlers zu jedem einzelnen Bild vermißt man ebenso wie Angaben über das Entstehungsjahr. Zum Blättern ist mir ein Bildband lieber und die »Tour« durch das Deix-Haus verliert rasch ihrem Reiz. Nur wegen ein paar Animationen und Soundfetzen wird aus einer Bildergalerie noch kein Multimedia-Ereignis. **(hl)**



airbus A340

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ	**Nachschlagewerk**
Hersteller	**Air Media**
Ca.-Preis	**DM 130,-**
Festplatte:	**ca. 1,5 MByte**
CD-ROM:	**ca. 1300 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; befriedigend**
Sprachausgabe:	**Deutsch/Englisch**
Grafik:	**Ausreichend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 30



fußball-weltmeisterschaften

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 Mhz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Fußball-Nachschlagewerk**
Hersteller:	**Matra Hachette/Bomico**
Ca.-Preis:	**DM 100,-**
Festplatte:	
CD-ROM:	**ca. 380 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 70



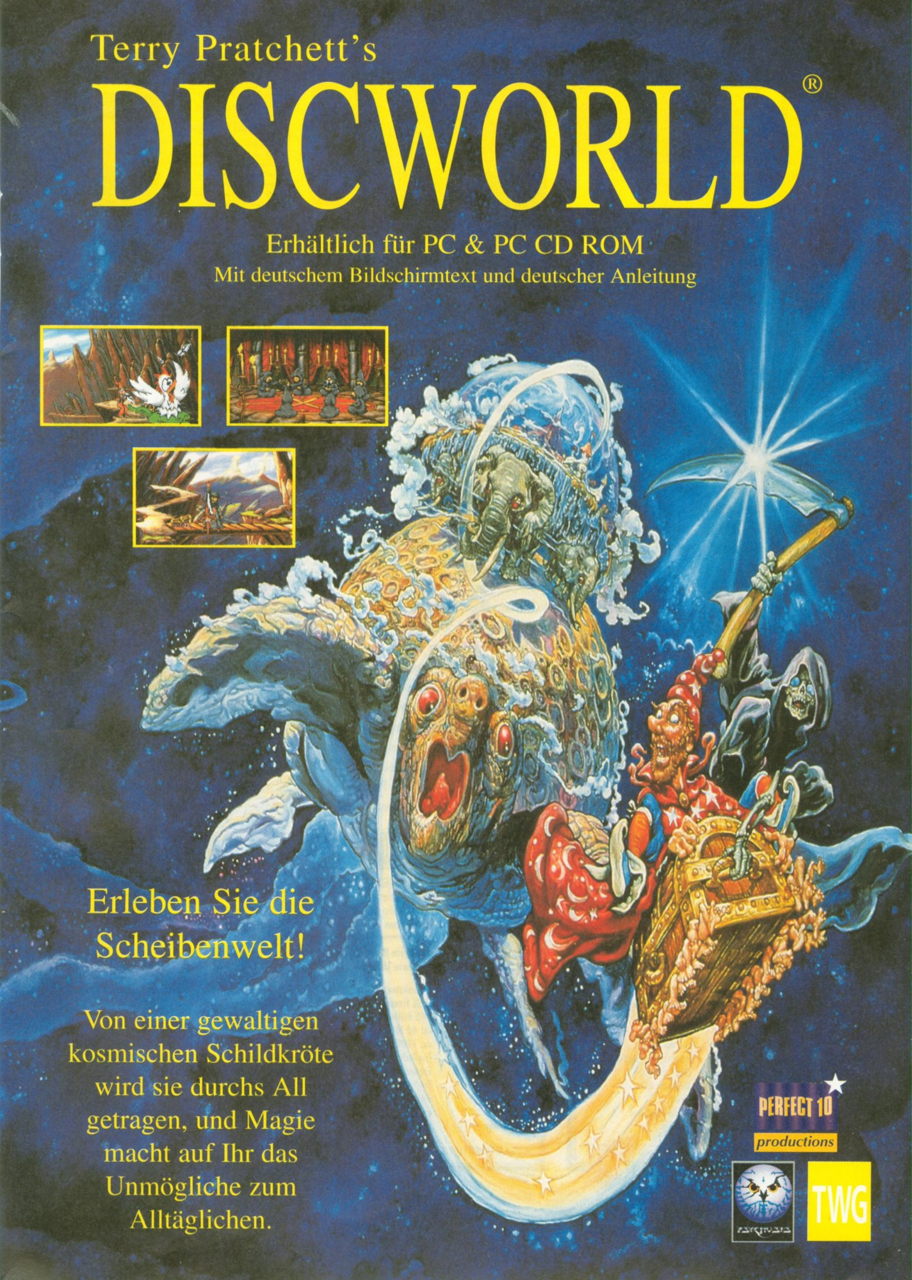
best of manfred deix vol. 1

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 386er (min. 33 Mhz), 4 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Bildergalerie**
Hersteller:	**Koch Media**
Ca.-Preis:	**DM 80,-**
Festplatte:	**–**
CD-ROM:	**ca. 320 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; ausreichend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik	**Befriedigend**
Sound	**Ausreichend**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 50



Terry Pratchett's
DISCWORLD®
Erhältlich für PC & PC CD ROM
Mit deutschem Bildschirmtext und deutscher Anleitung
Erleben Sie die
Scheibenwelt!
Von einer gewaltigen
kosmischen Schildkröte
wird sie durchs All
getragen, und Magie
macht auf Ihr das
Unmögliche zum
Alltäglichen.
PERFECT 10
productions
TWG



fussball-werksmeisterschaften

Während andere Anbieter beharrlich Multimedia-ROMs zu Bundesliga und Fußball-WM in die Händlerregale schaufeln, widmet sich eine deutsche Newcomer-Firma dieser echten Marktlücke: Jenseits des Profirummels wird das Augenmerk auf Amateur- und Firmenmannschaften gelenkt. Die vollständigen Ergebnisse des letztjährigen Pentium-Cups (Finale: IBM – Intel 2,9999997:0) sind ebenso vertreten wie Trivial-Infos aus dem Ausland (wußten Sie z.B., daß Chris Roberts nur Programmierer wurde, weil eine Meniskus-Überreizung seine Karriere bei den Austin Strikers abrupt beendete?).

Von diesem Programm bietet der Frankfurter Distributor Comico auch eine »Special Edition« an. Für schlappe DM 499,99 Aufpreis erhalten Sie neben dem CD-ROM wertvolle Fan-Zugaben: ein Büschel authentisches Strafraum-Gras aus dem Frankfurter Waldstadion, Heinrich Lenhardts Essay-Sammlung »Wozu Meister werden?« sowie die Audio-CD »Unrasiert und fern der Heimat« mit den schönsten Eintracht-Fan-Gesängen, aufgenommen vom Sachsenhausener Bämbelchor unter Leitung von Heinz Schenk. Genial für Insider, doch für den Durchschnitts-Anwender schwer zugänglich. **(hl)**



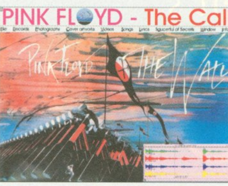
fußball-werksmeisterschaften

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ■ CD-Audio
- ■ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 286er (min. 10 Mhz), 1 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ:	Fußball-Nachschlagewerk
Hersteller:	Knorpel Interactive
Ca.-Preis:	DM 120,-
Festplatte:	ca. 11 MByte
CD-ROM:	ca. 90 MByte
Anleitung:	Deutsch; befriedigend
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Grafik:	Grün
Sound:	Heya-heya-ho!
Bedienung:	Abseits

GESAMTWERTUNG: 40



pink floyd - the call

Seit nunmehr 30 Jahren gibt es die Musiklegende Pink Floyd. 1980 erreichten die britischen Edelrocker mit »The Wall« ihren Höhepunkt - und hätten sich nach dem erzürnten Ausstieg von Bandleader Roger Waters (1984) beinahe aufgelöst. Doch '87 meldeten sich die verbliebenen drei Floyds zurück und feierten zuletzt mit der gigantischen Welttournee »Division Bell« Triumphe.

Pink Floyds »The Call« (»Der Ruf«) stellt den lang erwarteten Einstieg der Band in den Multimedia-Sektor dar. Auf drei CDs sind nicht nur zahlreiche Fotos enthalten, sondern auch 30 Lieder in voller Länge - darunter bislang unveröffentlichte Tracks wie »Echoes 2« und »Wish you were quadraspeed«. Alle Songs wurden mit 88 KHz quadrophonisch gesampelt, was auf der mitgelieferten (!) Soundkarte für überwältigende Klangerlebnisse sorgt.

In einem Quiz sind 50 schwierige Fragen rund um die Band zu beantworten. Gelingt dies, erhält man von einem digitalisierten David Gilmour 13 knappe Hinweise. Diese müssen zu einer Islingtoner Telefonnummer zusammengesetzt werden (von Deutschland aus 0044 vorwählen). Sollten sich unter dieser Nummer bis Ende April mindestens eine Million Anrufer melden, so Gilmour, werde er »Herrn Waters wohl oder übel mitteilen, daß Pink Floyd im Rentenalter wieder aus vier Leuten bestehen solle«. **(la)**



pink floyd – the call

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ❑ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: Pentium 60, 8 MByte RAM, Super VGA und beiliegende Soundkarte (Azimuth 64)

Programm-Typ:	Interaktive Musik-CD
Hersteller:	EMIL Records, Ilsfield
Ca.-Preis:	300 Britische Pfund
Festplatte:	ca. 40 MByte
CD-ROM:	ca. 1900 MByte (3 CDs)
Anleitung:	Englisch; mittelschwer
Programmtext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; viel
Grafik:	Gut
Sound:	Exzellent
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG: 80



computerreisen, vol. 1

Reiseführer auf CD-ROMs quellen uns mittlerweile aus allen Händlerregalen entgegen. Aber wer hat noch Zeit und Lust, sich die siebenundvierzigsten Impressionen der kanadischen Westküste anzusehen? PC-Besitzer haben ohnehin kein Geld für Urlaub; schließlich schlucken die Hardware-Upgrades einige Tausender pro Jahr.

Der Franzis-Verlag präsentiert nun eine neue Reihe Zielgruppen-orientierter Multimedia-Reiseführer auf CD-ROM. Digitalisierte Videos von Schauplätzen legendärer Messen und Firmenstandorte sollen genau das Informationsbedürfnis der darbenden PC-User befriedigen.

Für Band 1, »Die CeBit und Hannover bei Nacht«, wurden die schönsten Hallen der größten Computermesse in eine 560 MByte große AVI-Datei gepackt. Da der Programmteil »Hannover bei Nacht« nur aus Aufnahmen düsterer Hotelzimmer besteht, blieb noch genug Platz für Profitips von Michael Scharfenberger. Der Mann, den PC Player-Leser als mysteriösen »Herausgeber« aus dem Impressum kennen, plaudert aus dem Nähkästchen: Scharfenberger verrät die besten Plätzchen für exotische Drinks (Kapiteleintrag »Milch mit Eiswürfeln«), und gibt nebenbei wertvolle Management-Tips (»Gedanken über die Verbindlichkeit«). Eine gelungene Mischung aus Personality und CeBit-Info. **(hl)**



- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Multimedia-Reiseführer
Hersteller:	Franzis
Ca.-Preis:	DM 80,-
Festplatte:	ca. 3 MByte
CD-ROM:	ca. 570 MByte
Anleitung:	Deutsch; befriedigend
Programmtext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG: 80



Triste Optik, viele Optionen: Adam Riese verheißt trockenstes Lernen.

Test: »Adam Riese«

»Der Traum jeden Schülers!« verspricht die Packung. Irgendwer hat da wohl die Vorsilbe »Alp« vergessen...

Das Zwischenzeugnis verrät die schreckliche Wahrheit: Der Junior steht in Mathe auf einer wackeligen Fünf – vorrücken gefährdet! Was tun? Der Nachhilfelehrer ist teuer, der Sprößling unwillig und der Papa will lieber seinen teuren PC ausnutzen. Also muß ein Paukprogramm her. »Der Traum jeden Schülers!« verheißt der Slogan des Mathe-Lernprogramms »Adam Riese«, auf der uns ein smarter BWL-Student aufmunternd die Zähne zeigt. Der Computer als Nachhilfelehrer – geht das?

Der erste Eindruck von Adam Riese ist ernüchternd. Keine netten Grafiken, kein fröhlicher Soundeffekt, keine freundliche Begrüßung – eine Leichenhalle könnte kaum steriler sein. Immerhin beeindrucken die Programmfunktionen: Differenzieren, Integrieren, die komplette Kurvendiskussion, Wertetabellen und Polynom-Divisionen zählen zu den Schreckerlebnissen der meisten Gymnasiasten. Wer sich selbst für eine mathematische »Null«-Stelle hält und Kurvendiskussionen nur aus »NASCAR Racing« kennt, darf von Adam Riese keine große Hilfe erwarten. Das Programm wendet sich vielmehr an die Schüler, denen die Grundbegriffe vertraut sind und die Hausaufgaben oder Übungen kontrollieren wollen. Löblicherweise spuckt die Software nicht einfach nur die richtigen Ergebnisse einer Gleichung aus, sondern teilt auch alle nötigen Zwischenschritte mit. Schüler, die zwar im Prinzip den Lösungsweg kennen, sich aber immer wieder verrechnen, ermitteln so die Fehlerquellen. Dazu gehört natürlich eine gewisse Selbstdisziplin, denn Adam Riese läßt den Kids alle Freiheiten und kontrolliert beispielsweise keine Lernerfolge oder -fortschritte. (fs)

die pc JUNIOR-wertung

Zur Kontrolle der eigenen Rechenkünste ist Adam Riese durchaus brauchbar. Doch die spröde und staubtrockene Aufmachung schreckt viele Jugendliche ab, das Programm als Mathe-Pauker auf den Rechner zu holen. Der größte Nachteil ist aber, daß Adam Riese keinerlei pädagogischen Elemente enthält. Fortschritte der Schüler werden weder kontrolliert noch angeregt. Wer mit Algebra ohnehin seine Probleme hat, wird dadurch auch nicht schlauer. Sinnvoll ist Adam Riese nur mit einem guten Nachhilfelehrer, der die Schwächen des Juniors analysiert und gezielt ausmerzt. Dazu ist das Programm aber eigentlich nicht nötig.

Konzentration 10 %
Lernen 90 %



adam riese

■ VGA	❏ Super VGA
❏ Soundblaster	❏ Soundblaster Pro
❏ General MIDI	❏ CD-Audio
■ DOS	❏ Windows

Empfohlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Mathe-Pauker
Hersteller:	Oase Software
Ca.-Preis:	80 DM
Festplatte:	ca. 3 MByte
CD-ROM:	
Alter:	13 – 18 Jahre
Spaßfaktor:	Mangelhaft
Anleitung:	Deutsch; ausreichend
Programmtext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	
Grafik:	Ausreichend
Sound:	
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 40

PC JUNIOR

Selbst Szenen aus Computerspielen werden leicht verändert: Hier hat es Hofnarr Malcolm aus »Kyrandia 3« erwischt.

Test: »Comix«

Mini-Spielberg

Mit dem Malprogramm pinseln Sie flott neue Hintergrundbilder

Auch Steven Spielberg hat mal klein angefangen. Mit »Comix« sollen Ihre Kids bunt animierte Geschichten erzählen – und die Eltern machen gleich mit.

Software

Es gibt für Eltern einige peinliche Fragen, die ihre Kinder stellen können. Ein Beispiel: »Papa, wo kommen eigentlich die lustigen Figuren in den Computerspielen her?« Wer dann in die großen, fragenden Augen seines Juniors blicken muß und keine Antwort weiß, ist schlichtweg unten durch. Damit Ihnen solch demütigende Augenblicke erspart bleiben, gibt es »Comix« von Rainbow Kids. Damit basteln Kinder und auch begeisterungsfähige Erwachsene kleine animierte Geschichten, unterlegen sie mit Soundeffekten und führen sie dann stolz im Freundeskreis vor.

Als erstes steht bei Comix das Ausdenken einer Szene an: In welcher Landschaft passiert die Geschichte, wer spielt mit, worum geht es überhaupt? Hat man sich darauf geeinigt, wählt man entweder aus den vorgegebenen Hintergründen oder importiert eine Grafik im geläufigen PCX- bzw. GIF-Format. Dann folgen einzelne Objekte wie Bäume oder Felsen, um die Szenen noch etwas zu verschönern. Mit Hilfe eines kleinen Grafikprogramms, das an eine abgespeckte »Deluxe Paint«-Variante erinnert, pinseln wir eigene Objekte.

Ist die Grundszene wohlgelungen, kommt der interessanteste Teil, denn die Kids dürfen alle möglichen animierten Figuren auf beliebigen Wegen durch die Kulisse stiefeln lassen. Vom Hund über die Fledermaus bis zum buntgeschmückten Indianer sind schon einige Objekte mitgeliefert, neue werden wieder mit dem Malprogramm erstellt. Bis zu vier Animationsphasen sind damit möglich, was im allgemeinen für einen halbwegs runden Bewegungsablauf ausreicht.

Die Figuren werden einfach mit der Maus auf dem Bildschirm plaziert und dann von einer Position zur nächsten bewegt, während ein gut zu sehender Pfad den bisherigen Weg markiert. Nachträglich dürfen die Pfade problemlos verändert werden. Das Programm ist intelligent genug, zwischen Vorder- und Hintergrund zu unterscheiden. Das bedeutet, daß die Figuren hinter den selbst gesetzten Objekten, aber vor dem Hintergrundbild zu sehen sind. So schafft man mit ein wenig Überlegung räumliche Eindrücke. Außerdem gibt es für die vier Bewegungsrichtungen oben, unten, links und rechts jeweils eigene Animationsphasen.

An beliebigen Punkten in einem Pfad werden als nächstes Aktionen eingefügt. Beispielsweise legt eine Figur nach ein paar Schritten eine Pause ein oder sagt etwas. Entweder wird eine Sprechblase mit dem gewünschten Text eingeblendet oder Sie nehmen mit einem Mikrofon und der Soundkarte ein paar Wörter auf. Beides darf auch miteinander kombiniert werden. So lassen sich auch Geräusche in die Szene einbinden, während eine Musikunterstützung leider fehlt.

Für Kinder alleine ist Comix anfangs zu komplex. Ein Elternteil muß sich die Zeit nehmen und mit dem Junior gemeinsam die ersten Szenen entwerfen – allerdings haben auch Erwachsene ihren Spaß an der Sache und gemeinsame Unternehmungen mit dem PC sind ohnehin nicht an der Tagesordnung. **(fs)**

die pc JUNIOR-wertung

Mit Comix wird Ihr Junior nicht zum Pixel-Spielberg, der Oscar-reife Minifilme bastelt. Aber kleine Geschichten lassen sich mit relativ geringem Aufwand erstellen, ohne daß das Ergebnis peinlich wirkt. Sogar Erwachsenen macht es Spaß, mit den Kids an einzelnen Szenen rumzufeilen. Negativ fallen die fehlende Musikunterstützung auf sowie das trockene Handbuch, das den Leser konsequent siezt – für die Zielgruppe ab acht Jahren wohl kaum der richtige Tonfall.

Unterhaltung 20 %
Spielen 20 %
Kreativität 60%



comix

■ VGA	❑ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
■ DOS	❑ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Animationsprogramm
Hersteller:	Rainbow Kids
Ca.-Preis:	DM 80,-
Festplatte:	ca. 5 MByte
CD-ROM:	–
Alter:	8 – 14 Jahre
Spaßfaktor:	Gut
Anleitung:	Deutsch; mangelhaft
Programmtext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG: 60



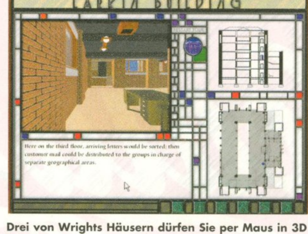
Test: »Frank Lloyd Wright«

ARCHITEKT INSIDE

Frank Lloyd Wright, der wohl bedeutendste Architekt Amerikas, wurde auf einer prächtigen Multimedia-CD-ROM verewigt. Bewundern Sie seine Werke und laufen Sie in 3D durch virtuelle Häuser.

Das Guggenheim-Museum in New York zählt zu Wrights bekanntesten Entwürfen und erregte damals enormes Aufsehen

Viele Leser werden es kennen: das spektakuläre Guggenheim-Museum in New York. Spiralförmig windet sich ein einziger Gang in einem Turm hoch, der nach Babylonier-Art unten schmäler ist als oben. Frank Lloyd Wright (1867-1959), der Schöpfer dieses provozierenden Entwurfes und Erbauer von zahlreichen anderen ungewöhnlichen, ästhetischen Gebäuden, gilt als ein in vieler Hinsicht wegweisender Architekt. Er vertrat eine ganzheitliche Sichtweise und versuchte seine Häuser nach einem »organischen«, philospophischen Ansatz zu konzeptualisieren und sie im Einklang mit der Natur in die Landschaft einzubetten. Gleichzeitig war er aber auch ein begnadeter Handwerker mit einem untrüglichen, intuitiven Sinn für Balance und Proportionen. Wenige andere Architekten vermochten es so wie er, ihre Ideen so konsequent und geradlinig zu verwirklichen. Oft entwarf er zu seinen Häusern die komplette Inneneinrichtung und Bleiverglasungen, deren zeitloser, schnörkelloser Reiz Vorbild für viele folgende Künstlergenerationen war.

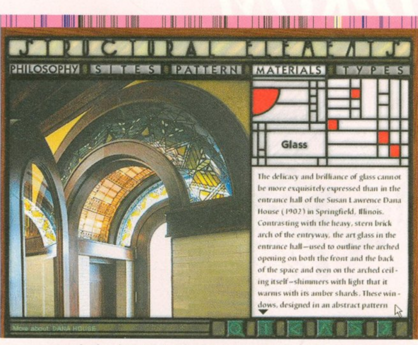


Drei von Wrights Häusern dürfen Sie per Maus in 3D begehen

Mehr als 360 seiner Werke fanden auf einem »Microsoft Home«-Silberling Platz und können von einer gewohnt komfortablen und durchdachten Benutzeroberfläche abgerufen werden. Verschiedene sinnvolle Gruppen wie »Schaffensperiode« oder »Werkstoffe«, zahlreiche Querverweise und ausführliche, klar gehaltene Erläuterungen erleichtern den Zugang. Leider finden sich hierbei keine Originalentwürfe oder Handskizzen von Wright, was wohl nicht nur Profi-Architekten interessiert hätte.

Die umfangreiche Multimedia-Biographie enthält authentische Ton- und Videodokumente, die Wrights unsteten, unkonventionellen Lebenslauf plastisch darstellen. Auch zwei nette Gimmicks finden sich: Virtual Reality-Fans dürfen sich in drei von seinen Häusern in vorberechnetem 3D herumbewegen und Möchtegern-Architekten können in einer Art Mini-CAD Häuser im Wright-Stil entwerfen.

Zahlreiches Textmaterial aus seinen eigenen Büchern und aus Biographien runden die gelungene CD ab und bieten auch für Leute, die tiefer einsteigen wollen, genügend handfestes Material. (mk)



Frank Lloyd Wright galt als Multitalent. Bleiverglasungen gaben seinen Entwürfen den letzten Schliff.



frank Lloyd wright

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ	Nachschlagewerk
Hersteller	Microsoft
Ca.-Preis	DM 120,-
Festplatte:	ca. 40 KByte
CD-ROM:	ca. 600 MByte
Anleitung:	Englisch; wenig
Programmtext:	Englisch; viel
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG: 80

Im Vergleich: Propeller-Flugsimulationen

DIE NASE IM WIND

Propeller statt Turbine: Diesmal steigen wir in die Cockpits alter Maschinen und lassen uns den Wind um die Nase wehen. 12 Luftkampf-Simulationen stellen sich dem Vergleichstest.



Flugsimulationen zählen zu den faszinierendsten Genres unter den Computerspielen. Doch oft prallen bei den Fans zwei Ansichten aufeinander: Die einen stürzen sich begeistert auf die hochgezüchteten Jets und jagen mit Überschallgeschwindigkeit durch die Lüfte, andere verlassen sich fernab radargelenkter Raketen nur auf ihr fliegerisches Können und beharken den Gegner mit Maschinengewehren. Nach unserem ersten Schwerpunkt in der Ausgabe 7/94, in dem wir die besten Jet-Simulationen vorstellten, drehen wir das Rad der Zeit einige Jahrzehnte zurück. Wir sagen Ihnen diesmal, welche Spiele am meisten Spaß machen, in denen die Flugzeuge noch mit dem guten alten Propeller angetrieben werden. Da wir uns schon im ersten Schwerpunkt auf Luftkampf-Simulationen spezialisiert haben, behalten wir diese Tradition bei: »Friedliche« Spiele wie der »Microsoft Flightsimulator 5« finden somit keinen Platz in diesem Vergleichstest.



Red Baron war einer der ersten Doppeldecker-Simulatoren und ist heute noch empfehlenswert

Scheibenweise Infos

Um auf alle Aspekte eingehen zu können, verwenden wir zwei Wertungssysteme. Die bunte Scheibe informiert über die Gewichtung von Kriterien wie Handlung oder Realität im jeweiligen Programm und soll Ihnen die Möglichkeit geben, eine Vorauswahl zu treffen. Wer z.B. keine Bombermissionen mag, wird vom 80prozentigen Bombardieranteil in »Flying Fortress« schnell abgeschreckt.

Die Prozentangaben der Scheiben in den Einzeltests auf den folgenden Seiten zeigen aber nur die Gewichtung, nicht die Qualität des Spiels. So enthält beispielsweise »Dogfight« einen Luftkampf-Anteil von 80 Prozent, das spannende »Aces over Europe« erreicht dagegen nur 20 Prozent in dieser Kategorie. Dafür ist bei letzterem der Realitätsgrad deutlich höher; jetzt müssen Sie entscheiden, welche Spielephilosophie Ihnen mehr liegt. Ein zusätzlicher Kasten bewertet die objektiven Kriterien wie Gegnerintelligenz, Missionsaufbau oder Grafik und Sound. Nach sorgsamer Abwägung aller Kritikpunkte vergeben wir abschließend eine Gesamtwertung.

Gegnerintelligenz

Nun zu den einzelnen Kriterien: Fliegen die computergesteuerten Piloten nach dem immer gleichen Schema oder sind sie

DIE OPTIMALE AUSRÜSTUNG

Was braucht der PC-Pilot alles, um aus den guten Simulationen das beste herauszuholen? Neben unseren Hardwareempfehlungen in den Wertungskästen auf den folgenden Seiten entscheidet auch ein guter Joystick über Wohl und Wehe in den Lüften. Die preiswertesten Geräte sind der Wingman Extreme von Logitech (rund 100 Mark) und der Flightstick Pro von CH (ca. 120 Mark). Beide Sticks sind zuverlässig und arbeiten mit den getesteten Programmen einwandfrei zusammen bzw. werden sogar direkt unterstützt.

Wer das Fluggefühl noch realistischer will, greift zusätzlich auf Ruderpedale zurück. Das Pedal-System von Thrustmaster kostet etwa 290 Mark und funktioniert klaglos mit allen Sticks zusammen und wird beispielsweise von »Aces over Europe« direkt unterstützt. Das brandneue Pedalsystem von CH, das sich auch für Autorennen eignet, stellen wir an anderer Stelle in dieser Ausgabe ausführlich vor. Nützlich sind beide Systeme, da Sie so die Hände für andere Aufgaben frei haben. Alternativ ist der Phoenix von Gravis (rund 200 Mark) eine gute Empfehlung, da er alle Features in einem großen Gehäuse vereinbart. Fehlen eigentlich nur noch die alte Fliegerhaube und der weiße Schal...

lernfähig? Je geschickter die Gegner, desto befriedigender ist ein Sieg über sie. Nicht zu unterschätzen sind auch Anzahl und Qualität der Aufträge. Vielfältige Missionen, die aufeinander aufbauen, sind optimal für langanhaltenden Spielspaß. Gefragt sind spannende Aufträge, die einem Gesamtziel dienen und nicht zusammenhanglos aneinander gereiht werden. Sei es die eigene Karriere oder ein vorgegebener Handlungsablauf: Wenn der Spieler durch seine Erfolge etwas bewirkt, steigt der Nerven-



Bild: Corel Photo-CD

kitzel für die weiteren Missionen gewaltig. Eine trickreiche Handlung mit anderen Charakteren trägt viel zu einem fesselnden Spiel bei; der reine Karriere-Modus verzichtet dagegen auf das Roman-Ambiente, ermöglicht aber ebenfalls Beförderungen oder läßt Sie sogar den Verlauf historischer Missionen verändern.

Was wäre, wenn...

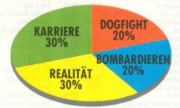
Für ein historisch akkurates Spiel ist außerdem wichtig, ob die damalige Entwicklung der Technik berücksichtigt wird. Es macht wenig Sinn, 1914 schon Flugzeuge zu fliegen, die erst 1917 gebaut wurden. Mittlerweile wird auch das CD-ROM als Massenspeicher genutzt, um die betagten Maschinen mit hochmodernen Grafikroutinen darzustellen. Ob die CD nur als billiges Medium für alte Spiele benutzt oder ihre Möglichkeiten sinnvoll ausgeschöpft werden, ist ein weiterer Kritikpunkt. Außerdem untersuchen wir, welche Spiele für Einsteiger geeignet sind und wo schon einige Erfahrung vonnöten ist um die Flugzeuge vernünftig zu fliegen. **(fs)**

FLIEGER-LATEIN

Wingman: Ein Pilot, der den Staffelführer begleitet und als Geleitschutz dient.
Stall: Wird das Flugzeug zu langsam, erhalten die Tragflächen nicht mehr genug Auftrieb und die Maschine sackt nach unten. Erst wenn wieder eine bestimmte Geschwindigkeit erreicht ist, läßt sich das Flugzeug hochziehen.
Dogfight: Zweikampf zwischen zwei Piloten, die versuchen, sich ans Heck der gegnerischen Maschine zu hängen. Dort bringt man die effektivsten Treffer an.
Textur: Texturen sind Grafiken, die auf die aus Polygonen dargestellten Flugzeuge projiziert werden. Dadurch erhalten die eigentlich einfarbigen Körper realitätsnahe Muster.
Gouraud-Shading: Ein bestimmter Algorithmus, der den Lichteinfall auf einen Körper berechnet und die eckigen Kanten abrundet.

ACES OVER EUROPE





Der jüngste Dynamix-Flugsimulator vereinigt im großen und ganzen die Tugenden seiner Vorgänger »Red Baron« und »Aces of the Pacific«. Sie dürfen wieder die Seite wählen, für die Sie fliegen und entweder die interessantesten Missionen einzeln anwählen oder eine Karriere beginnen, die bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs dauert – wenn Sie nicht vorher abgeschossen werden. Ihre Aufgaben bestehen vorrangig im Abwehren von Bombern bzw. Beschützen derselben vor unliebsamen Gegnern.

Mit Funksprüchen dirigiert man die Staffelkameraden an brenzlige Stellen und versucht, selbst möglichst viele Abschüsse zu verbuchen. Hin und wieder werden Sie an einen neuen Einsatzort versetzt und dürfen ein Fliegerass der Gegenseite herausfordern – oder werden selbst provoziert. Dynamix hat für dieses Spiel einen neuen Grafikmodus verwendet, der mit 320x400 Bildpunkten eine feinere Darstellung erlaubt. Das ist aber auch die einzige Neuerung gegenüber Aces of the Pacific, alles andere ist von gewohnter Qualität, setzt aber keine neuen Maßstäbe.

Immerhin: Spielerisch ist es dem SVGA-Konkurrenten »Overlord« haushoch überlegen. »Aces over Europe« lockt neben den intelligenteren Gegnern mit dem Karrieremodus, der Ihre Bemühungen hin und wieder mit einem blinkenden Orden belohnt. (fs)

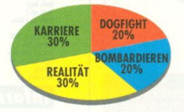


aces over europa

Gegner	Sehr gut
Missionen	Sehr gut
Grafik/Sound	Gut/Gut
CD-Umsetzung	–
Anspruch	Einsteiger bis Profis
Technik-Empfehlung	486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM
Hersteller	Dynamix
GESAMTWERTUNG:	84

ACES OF THE PACIFIC





Lange Zeit war es die Referenzsimulation von PC Player, dann flog sich »Strike Commander« auf den Thron. Doch im Bereich der Pazifik-Simulationen ist Dynamix' Klassiker immer noch ein reizvolles Spiel, obwohl der Zahn der Zeit ein wenig an ihm genagt hat. Das merkt man vor allem an der Grafik, die ohne Texturen trister aussieht als die neuen Konkurrenten.

Aber da gibt es ja noch die vielen Features, die »Aces of the Pacific« davor bewahrt haben, von meiner Festplatte gelöscht zu werden. Einzelne Missionen wie Patrouillen, Torpedo- und Bombenangriffe und die geniale Möglichkeit, sich mit damaligen Fliegerassen zu duellieren, faszinieren jeden ernsthaften PC-Piloten. Die butterweiche, eingängige Steuerung tut ein übriges dazu, daß viele Simulations-Fans auch heute noch leuchtende Augen bekommen, wenn sie erzählen, sich mit US-As Richard Bonk gemessen zu haben...

Eine umfangreiche Karriereoption läßt Sie den Pazifik-Krieg von 1942 an miterleben und eine Zusatzdiskette versetzt Sie in das fiktive Szenario, wenn Japan den Krieg gewonnen hätte.

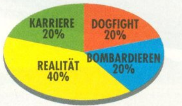
Der bekannte Videorekorder fand ebenfalls Verwendung, so daß man problemlos seine Freunde und Kollegen mit den schönsten Abschüssen beeindrucken darf. (fs)

aces of the pacific

Gegner	Sehr gut
Missionen	Sehr gut
Grafik/Sound	Befriedigend/Gut
CD-Umsetzung	–
Anspruch	Einsteiger bis Profis
Technik-Empfehlung	486er (min. 33 MHz) und 4 MByte RAM
Hersteller	Dynamix
GESAMTWERTUNG:	83

PACIFIC AIR WAR





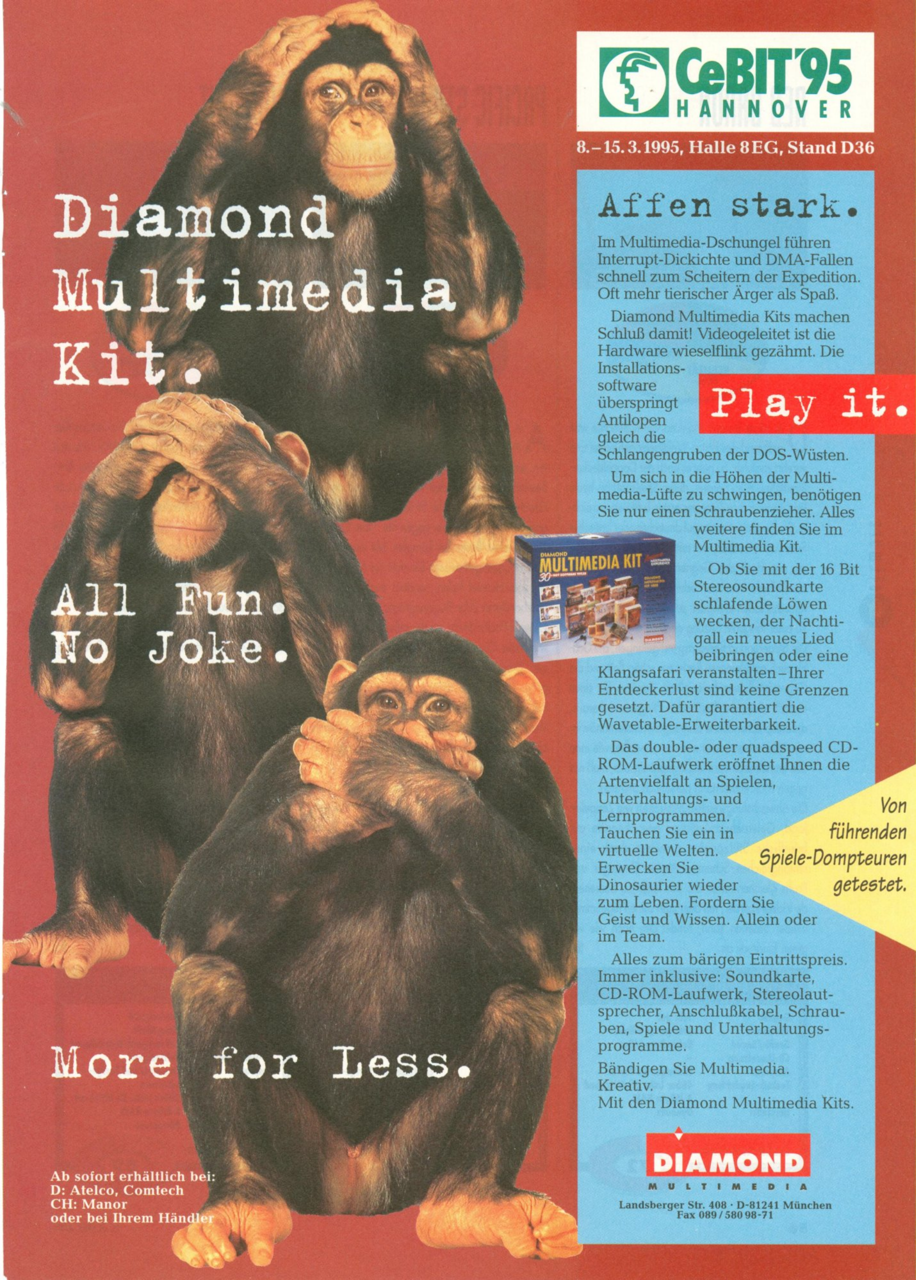
Zeitgleich mit Origins »Pacific Strike« erschien vor knapp einem Jahr »Pacific Air War« von Microprose. Auch hier dreht sich alles um den japanisch-amerikanischen Krieg im Pazifik, doch verzichtete Microprose zugunsten einer sorgfältigeren Darstellung der Luftaction auf plumpe Dialoge. Dafür bietet das Spiel neben den Zweikämpfen und Boden-Missionen noch einen kleinen Strategieteil, in dem Sie die Schiffe Ihrer Flotte dirigieren und die Missionsziele bestimmen. Allerdings läßt sich diese Möglichkeit auch ausschalten, wenn Ihnen das Taktik-Geplänkel zu aufwendig ist.

Meistens starten Sie von Flugzeugträgern aus und lassen sich vom Autopiloten zum Einsatzziel fliegen. Währenddessen bewundern Sie die gelungenen Texturen von Wasser, Himmel und Land, das aber etwas leer ist. Größere Gebäude oder gar Städte gibt es nicht, nur ein paar Hangars dürfen bombardiert werden. Besonders haarig sind die Torpedo-Einsätze gegen Kriegsschiffe, da diese schwer verteidigt sind und man relativ langsam anfliegen muß. Trotz ein paar Optionen, die das Spiel erleichtern, ist Pacific Air War ein harter Brocken, der Einsteigern anfangs einige Probleme bereiten wird. Wer sich mit den Finessen der damaligen Maschinen vertraut gemacht hat, wird aber mit einer realistischen und spannenden Simulation belohnt. (fs)



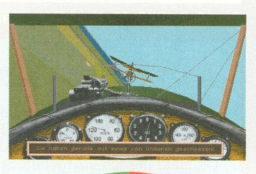
pacific air war

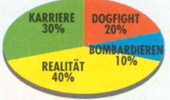
Gegner	Sehr gut
Missionen	Sehr gut
Grafik/Sound	Gut/Gut
CD-Umsetzung	in Vorbereitung
Anspruch	Fortgeschrittene und Profis
Technik-Empfehlung	486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM
Hersteller	Microprose
GESAMTWERTUNG:	81



CeBIT'95
HANNOVER
8.–15. 3. 1995, Halle 8 EG, Stand D36
Diamond Multimedia Kit.
All Fun. No Joke.
More for Less.
Affen stark.
Im Multimedia-Dschungel führen Interrupt-Dickichte und DMA-Fallen schnell zum Scheitern der Expedition. Oft mehr tierischer Ärger als Spaß.
Diamond Multimedia Kits machen Schluß damit! Videogeleitet ist die Hardware wieselflink gezähmt. Die Installations-software überspringt Antilopen gleich die Schlangengruben der DOS-Wüsten.
Play it.
Um sich in die Höhen der Multi-media-Lüfte zu schwingen, benötigen Sie nur einen Schraubenzieher. Alles weitere finden Sie im Multimedia Kit.
DIAMOND
MULTIMEDIA KIT
Ob Sie mit der 16 Bit Stereosoundkarte schlafende Löwen wecken, der Nachtigall ein neues Lied beibringen oder eine Klangsafari veranstalten – Ihrer Entdeckerlust sind keine Grenzen gesetzt. Dafür garantiert die Wavetable-Erweiterbarkeit.
Das double- oder quadspeed CD-ROM-Laufwerk eröffnet Ihnen die Artenvielfalt an Spielen, Unterhaltungs- und Lernprogrammen. Tauchen Sie ein in virtuelle Welten. Erwecken Sie Dinosaurier wieder zum Leben. Fordern Sie Geist und Wissen. Allein oder im Team.
Von führenden Spiele-Dompteuren getestet.
Alles zum bärigen Eintrittspreis. Immer inklusive: Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Stereolautsprecher, Anschlußkabel, Schrauben, Spiele und Unterhaltungsprogramme.
Bändigen Sie Multimedia.
Kreativ.
Mit den Diamond Multimedia Kits.
DIAMOND
MULTIMEDIA
Landsberger Str. 408 · D-81241 München
Fax 089 / 580 98-71
Ab sofort erhältlich bei:
D: Atelco, Comtech
CH: Manor
oder bei Ihrem Händler

RED BARON





Der »Rote Baron« Manfred von Richthofen war während des Ersten Weltkriegs gefürchtet und verehrt zugleich. So geht es auch der Doppeldecker-Simulation »Red Baron«, deren Spielspaß bis heute kein anderer Simulator des ersten Luftkriegs erreichte. Sie fliegen entweder auf deutscher oder britischer Seite und versuchen, sich mit Ihrem klapprigen Vehikel ans Heck des Gegners zu hängen. Einzeln anwählbare Missionen oder ein kompletter Karrieremodus laden entweder zur schnellen Runde oder zu einer längeren Sitzung ein.

Die Steuerung ist hervorragend gelungen, die Grafik auch auf kleineren Rechnern schön flott und die Gegnerintelligenz beispielhaft. Fordern Sie doch einfach eines der berühmten Fliegerasse heraus, die entsprechend ihrer damaligen Künste manövrieren. Wer schon immer mal wissen wollte, wie man den Immelmann-Turn im Dogfight einsetzt, muß nur gegen Max Immelmann persönlich antreten.

Die abwechslungsreichen Missionen wie Zeppelinjagd, Geleitschutz-Aufträge oder Angriffe auf feindliche Stützpunkte sprechen dank eines umfangreichen Schummel-Menüs Einsteiger und Profis gleichermaßen an. Der leicht zu bedienende Videorekorder, mit dem man seine Flüge immer wieder ansehen kann, rundet den nach wie vor guten Eindruck ab. (fs)



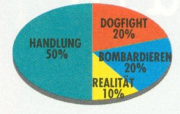
red baron

Gegner	Sehr gut
Missionen	Sehr gut (+ Editor)
Grafik/Sound	Befriedigend/Gut
CD-Umsetzung	–
Anspruch	Einsteiger bis Profis
Technik-Empfehlung	486er (min. 33 MHz) und 4 MByte RAM
Hersteller	Dynamix

GESAMTWERTUNG: 72

PACIFIC STRIKE





Als sich während des Zweiten Weltkriegs die Amerikaner im Pazifik mit den Japanern balgten, waren harte Bandagen angesagt, gegenseitige Beschimpfungen standen auf der Tagesordnung. Gleiches gilt für »Pacific Strike«, bei dem Sie als patriotischer Amerikaner gegen die – laut Origin – »japanischen Bastarde« kämpfen. Mit unterschiedlichen Flugzeugen müssen Sie nicht nur andere Piloten vom Himmel holen, sondern auch Stellungen bombardieren oder Flugzeugträger versenken.

Obwohl Pacific Strike auf der selben Engine basiert wie Strike Commander, steuert es sich viel hakeliger. Dank einer »wunderschönen« Wolkentextur gehen sogar starke 486er in die Knie und die Gegner sind im weiß-blauen Gewusel fast unsichtbar. Wenigstens lassen sich einige Texturen und Details abschalten, um schwache Rechner zu entlasten und die Übersichtlichkeit zu erhöhen.

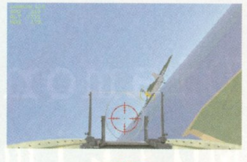
Die lineare Handlung mit teils haarsträubenden Dialogen zieht den Spieler wenig in die Geschichte, vielmehr tritt der Wunsch auf, doch einmal auf Seiten der Japaner in den Kampf ziehen zu dürfen. Wer dennoch Lust auf eine schnelle Runde hat, bastelt dank eines simplen Editors eine actionreiche Mission und umgeht so die peinliche Story. Außerdem sorgen die Wingmen für Ärger, die so manche sichere Beute vor der Nase wegschnappen. (fs)

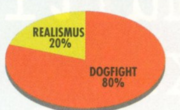
pacific strike

Gegner	Ausreichend
Missionen	Befriedigend
Grafik/Sound	Befriedigend/Gut
CD-Umsetzung	–
Anspruch	Einsteiger und Fortgeschrittene
Technik-Empfehlung	486er (min. 50 MHz) und 8 MByte RAM
Hersteller	Origin

GESAMTWERTUNG: 71

DOGFIGHT





Aus der Softwareschmiede des Simulations-Riesen Miccroprose stammt »Dogfight«, das sich herzlich wenig um irgendwelche Storys oder Karriereabsichten kümmert, sondern nur den reinen Luftkampf propagiert. Außerdem fliegen Sie nicht nur Propeller-Maschinen, sondern auch Düsenjets. Mit Dogfight sind problemlos Kämpfe zwischen dem Dreidecker des Roten Barons und einer modernen MiG möglich, wenngleich Sie natürlich auch historisch exakte Duelle ausfechten dürfen.

Szenarios vom Ersten Weltkrieg bis zum Irak-Konflikt sind vordefiniert und dürfen je nach Schwierigkeitsgrad verändert werden. Mit einem Modem treten Sie gegen einen menschlichen Mitspieler an, der entweder gleiche Startvoraussetzungen hat, bessere Karten erhält oder mit einem Handicap fliegt. Zusätzlich gibt es ein paar Missionen, in denen man bestimmte Ziele attackieren oder verteidigen muß. Diese haben aber mehr Alibi-Charakter, denn am meisten Spaß macht Dogfight im Zweikampf gegen einen Freund.

Schließlich ist die Grafik zwar ordentlich flott, aber wenig aufregend. Viel blauer Himmel, ein schmutzig-grüner Boden und zwei einsame Maschinen in der Luft kommen nicht gegen die Textur-verzierten Grafiken einiger modernerer Konkurrenzprodukte an. (fs)



dogfight

Gegner	Befriedigend
Missionen	Mangelhaft
Grafik/Sound	Befriedigend/Befriedigend
CD-Umsetzung	Befriedigend
Anspruch	Einsteiger und Fortgeschrittene
Technik-Empfehlung	486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM
Hersteller	Microprose

GESAMTWERTUNG: 69

WINGS OF GLORY





Origins langerwartetes Epos um die Helden der Lüfte erscheint nur auf CD und nutzt diese mit viel Sprachausgabe und langen Zwischensequenzen reichlich aus. Der Spieler fliegt als amerikanischer Pilot auf Seiten der Royal Air Force gegen die Deutschen und darf die Fronten nicht wechseln. Dafür fachsimpeln Sie lange mit anderen Piloten oder schäkern mit hübschen Frauen.

In den Missionen fliegt man Patrouille, um garantiert auf Feinde zu stoßen, durchlöchert spionierende Zeppeline oder bombardiert Generäle des deutschen Kaisers in ihren Panzerwägen. Die Grafik ist sehr bunt und benutzt viele Texturen, die einen realitätsnahen Eindruck vermitteln. Hochdramatische Musik während der Kämpfe wechselt mit leiseren Tönen in ruhigen Phasen ab und schafft die für Origin typische Helden-Stimmung. Neben den teils zu polemischen Dialogen ist die Steuerung ziemlich mißraten. Genaues Zielen ist sinnlos, da die gegnerischen Maschinen immer wieder völlig unmotiviert aus dem Fadenkreuz hüpfen. Auch die eintönigen Gegner hätten ein paar Flugmanöver mehr durchaus vertragen können.

Wenigstens funktioniert die stufenlos scrollende Rundum-Sicht aus dem Cockpit einwandfrei, wenngleich bei einem Doppeldecker die Flügel oft die Sicht behindern. (fs)

wings of glory

Gegner	Befriedigend
Missionen	Befriedigend
Grafik/Sound	Befriedigend/Sehr gut
CD-Umsetzung	Gut
Anspruch	Einsteiger und Fortgeschrittene
Technik-Empfehlung	486er (min. 66 MHz) und 8 MByte RAM
Hersteller	Origin

GESAMTWERTUNG: 69

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE





Der auffallend lange Titel des Spiels verspricht nicht zu viel. Sie steigen entweder auf deutscher oder alliierter Seite in eine der vielen simulierten Maschinen (Zusatzdisketten liefern noch mehr Flugzeuge und Missionen) und fliegen Einsätze wie Aufklärung, Patrouille sowie Abfang- und Bombermissionen. Auf der CD-ROM-Version sind alle Zusatzflieger und Missionen als Bonus mit dabei. LucasArts hat viel Wert auf Abwechslung gelegt, denn neben den bekannten Dogfights in schnittigen Maschinen steuern Sie auch behäbige Bomber. Dort besetzt man neben dem Pilotensessel auch die Plätze der einzelnen Schützen, die mit ihren Flaks angreifende Feindflugzeuge abwehren mußten.

Die Grafik ist heute zwar nicht mehr rekordverdächtig, dafür aber auch auf kleineren Rechnern schön flott und ausreichend detailliert. Neben den fliegerischen Herausforderungen können Sie sich auf Wunsch auch mit strategischen Aspekten wie Nachschub und der Rüstungsindustrie herumschlagen, um so vielleicht den Zweiten Weltkrieg zugunsten der Deutschen zu entscheiden. Neben dem riesigen Missionsumfang fallen besonders die simulierten Maschinen angenehm auf. (fs)

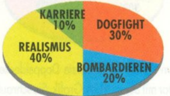
secret weapons of the luftwaffe

Gegner	Gut
Missionen	Gut
Grafik/Sound	Ausreichend/Befriedigend
CD-Umsetzung	Befriedigend
Anspruch	Einsteiger bis Profis
Technik-Empfehlung	486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM
Hersteller	LucasArts

GESAMTWERTUNG: 68

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT





Chuck Yeager war einer der besten Testpiloten und für dieses Spiel von Brent Iverson ein optimaler Ratgeber. Gerade für Einsteiger ist der Luftkampf-Trainer wertvoll, da Haudegen Yeager auf Wunsch hilfreiche Kommentare während des Fluges gibt und man so schnell die Tricks und Kniffe im harten Piloten-Alltag lernt.

Ähnlich wie in Dogfight wählen Sie auch hier Flugzeuge aus mehreren Zeitepochen und dürfen ebenfalls »Was wäre, wenn...«-Szenarios zusammenstellen. Außerdem gibt es ein paar Missionen, in denen Sie bestimmte Aufgaben erfüllen müssen. Chuck Yeager's Air Combat ist ein gefundenes Fressen für alle, die sich gerne mit den unterschiedlichen Fähigkeiten der einzelnen Maschinen beschäftigen. Hier dürfen Sie in Ruhe testen, ob Ihnen eine Spitfire oder eher eine Me109 zusagt. Allerdings sollten Sie sich nicht von der veralteten Grafik abschrecken lassen, die zwar sehr schnell ist, heutzutage aber einen relativ plumpen Eindruck macht.

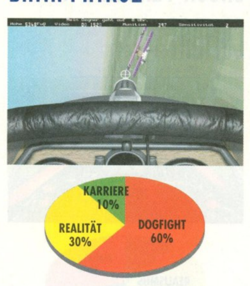
Spielerisch gehört Chuck Yeager's Air Combat immer noch zu den reizvollsten Produkten seiner Art, vor allem wegen der Fülle an sinnvollen Optionen für Einsteiger und Profis. (fs)

chuck yeager's air combat

Gegner	Gut
Missionen	Befriedigend
Grafik/Sound	Ausreichend/Ausreichend
CD-Umsetzung	–
Anspruch	Einsteiger bis Profis
Technik-Empfehlung	386er (min. 40 MHz) und 1 MByte RAM
Hersteller	Electronic Arts

GESAMTWERTUNG: 66

DAWN PATROL



Dawn Patrol« ist der erste Doppeldecker-Simulator mit Super-VGA-Grafik. Sie schrauben sich entweder auf deutscher oder britischer Seite in die Lüfte und müssen ausschließlich Luftkämpfe bestehen. Die detaillierte Grafik mit vielen Texturen ist unter SVGA ab einem DX2-66 ordentlich flott und sieht unter VGA deutlich flüssiger aus. Dank der fehlenden Bodenmissionen gibt es keine 3D-Objekte auf der Erde, was aber nicht weiter auffällt. Angenehm ist die Option, immer einen Gegner zu sehen und sich daran zu orientieren. Dawn Patrol ist wie ein Geschichtsbuch aufgemacht, in dem man ausführliche Informationen zum Ersten Weltkrieg und den Piloten nachliest.

Um abzuheben, wählen Sie eine einzelne Mission aus, die sie nach Belieben manipulieren dürfen. Oder Sie übernehmen einen der mitgelieferten Dummy-Piloten, die bestimmte Charakteristika besitzen. Mit diesem fliegen Sie eine Art Kampagne, in der Sie immer wieder zwischen mehreren Missionen entscheiden müssen. Ein vorgegebenes Ziel gibt es nicht, man muß nur möglichst lange überleben und so viele Abschüsse wie möglich sammeln. Das ist ein großes Manko von Dawn Patrol: Die ordentliche Grafik und das zufriedenstellende Fluggefühl täuschen auf Dauer nicht über die fehlende Motivation hinweg. (fs)

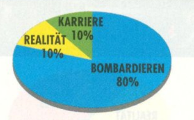


dawn patrol

Gegner	Befriedigend
Missionen	Ausreichend
Grafik/Sound	Gut/Gut
CD-Umsetzung	Gut
Anspruch	Einsteiger und Fortgeschrittene
Technik-Empfehlung	486er (min. 66 MHz) und 8 MByte RAM
Hersteller	Rowan/Empire
GESAMTWERTUNG:	63

FLYING FORTRESS





An Bord eines Bombers vom Typ B-17 mit dem Spitznamen »Flying Fortress« versetzt Sie dieses gleichnamige Programm. Der Zweite Weltkrieg bildet das Szenario, in dem Sie von England aus Ziele im von Deutschland besetzen Europa bombardieren. Zu diesem Zweck greifen Sie nicht nur beherzt ans Steuer, sondern kümmern sich auch um alle anderen wichtigen Positionen: Acht Geschütze und das Bombenzielgerät müssen ebenso bedient werden wie die Cockpitinstrumente.

Spritzige Luftkampfaction dürfen Sie hier nicht erwarten: Das Fliegen der dicken Brummer ist wenig aufregend und dauert eine gewisse Zeit. Hektik kommt dagegen auf, wenn Sie angegriffen werden. Dann kommandiert man seine zehn Mann Besatzung herum und versucht, möglichst viele der wendigen Angreifer mit den drehbaren Geschützen zu verjagen. Vor lauter Aufregung sollten Sie nicht vergessen, noch die Bombenladung abzuwerfen.

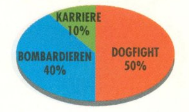
Die Grafik ist zwiespältig, denn die gemalten Bilder und Ansichten der einzelnen Stationen sind gut gelungen, nur die Fluganischt ist mißglückt. So trostlos sehen nicht einmal die Bergbaugebiete der Ex-DDR aus. Abgesehen davon ist Flying Fortress vor allem für Spieler geeignet, die weniger auf G-Manöver als auf hektisches Geballer mit Flaks stehen – dem Autoplioten sei Dank. (fs)

flying fortress

Gegner	Befriedigend
Missionen	Befriedigend
Grafik/Sound	Ausreichend/Gut
CD-Umsetzung	–
Anspruch	Einsteiger und Fortgeschrittene
Technik-Empfehlung	386er (min. 40 MHz) und 1 MByte RAM
Hersteller	Microprose
GESAMTWERTUNG:	61

OVERLORD





Overlord« war eine der ersten Flugsimulationen, die unter Super-VGA abhob. Doch die Simulation des britisch-deutschen Luftkampfs im Zweiten Weltkrieg hatte trotz der reizvollen optischen Neuerung sonst wenig zu bieten. Sie dürfen zwar für beide Seiten in die Luft gehen, doch fehlen ein richtiger Karrieremodus oder eine attraktive Handlung. Hintergrund des Spiels ist die Vorbereitung der alliierten Offensive in der Normandie, jedoch wird der Spieler zu wenig in diese Story hineingezogen. Das liegt nicht zuletzt an der Realitätsferne des Programms. Alle Flugzeuge fliegen sich gleich, eine MG-Salve sprengt eine ganze Fabrik in die Luft und noch dazu hat der Spieler drei Leben pro Mission.

Eine Schnellstart-Option bringt Sie ohne Umwege ins Flugzeug; Sie müssen nur noch die Anzahl und Art der gegnerischen Maschinen bestimmen und schon geht es los. Wer trotz aller Mankos eine Runde mit Overlord fliegen will, braucht sich dann wenigstens keine Sorgen um Starts oder Landungen zu machen, die gibt es nämlich erst gar nicht. Einzig sinnvolle Option ist die intelligente Steuerung des Pilotenkopfes, mit der ein ausgewählter Gegner immer im Blick ist. Hilfslinien und die Tragflächen helfen bei der Orientierung – eine wertvolle Hilfe im Luftkampf. (fs)



overlord

Gegner	Ausreichend
Missionen	Ausreichend
Grafik/Sound	Gut/Befriedigend
CD-Umsetzung	–
Anspruch	Einsteiger
Technik-Empfehlung	Pentium (min. 60 MHz) und 8 MByte RAM
Hersteller	Rowan/Virgin
GESAMTWERTUNG:	53

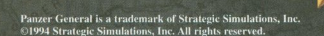
PANZER GENERAL™

Der General unter den Strategiespielen !

"Ein Strategical, das durch den variablen Schwierigkeitsgrad dem Anfänger wie dem Veteranen monatelangen Spielspaß garantiert - und damit siegt der **Panzer General** auf ganzer Linie."
(PC Joker 87%)

"Die Experten in unserer Redaktion sind sich einig. **Panzer General** gehört zu den absoluten Strategie-Highlights in diesem Jahr."
(Power Play 89%)

"Bestes Strategiespiel des Jahres"
(Power Play)





**Mindscape International
Softwarevertrieb GmbH
Daimlerstrasse 11
41564 Kaarst**

Die neue Notebookgeneration:



ESCOM Supersoftware inclusive

Betriebssystem



graf. Benutzeroberfläche

WINDOWS FÜR WORKGROUPS

vorinstalliert mit Doku

Grafikprogramm CD



CD ROM Laufwerk erforderlich.

- Hotelführer — MITSUBISHI
- Zeichnen/Grafik — MICROGRAFX
- Multimedia Onlinehilfe für Windows — SCOUT WINGS
- Datenbank — DATAEASE
- Paßwortschutz — SECU
- Onlinehilfe — CompuServe

vorinstalliert, keine Doku erforderlich, Sicherheitsdisketten können leicht erstellt werden.

REPARATUR: 72 Std. SERVICE

intel inside

PC MOBIL

Testurteil PC Mobil 1/95

...hervorragendes Preis-/Leistungsverhältnis...viel Notebook für wenig Geld...gefällt durch sein Styling...

ESCOM Multimedia Notebook DX2 66

■ Microprozessor: Intel 486 66 MHz ■ Memory: 4 MB RAM ■ Festplatte: Mono = 340 MB, Color = 520 MB ■ Grafikkarte: 1 MB DRAM ■ Schnittstellen: seriell und parallel ■ Steckplätze: 2 x PCMCIA Typ II oder 1xTyp III ■ Display: 9,5" Mono, 24,13 cm msB, 10,3" DSTN, 26,16 cm msB, 9,3" TFT 23,6 cm msB ■ mit Sound, Speaker & Micro integriert, Riesentrackball 25 mm, Kontrolldisplay für Rechnerfunktionen, Double Life Battery Technology, Anschlüsse für ext. Microfon, ext. VGA-Monitor, Speakerset, Kopfhörer ■ Garantie: 1 Jahr ■ ESCOM Supersoftware incl.

mit 9,5" Monochrom Display
2899,-
und 340 MB Festplatte

mit 10,3" DSTN Color Display
3999,-
und 520 MB Festplatte

mit 9,3" TFT Color Display
5799,-
und 520 MB Festplatte

CD ROM für alle PCMCIA Notebooks: Toshiba Handy CD ROM



■ Double Speed SCSI ■ incl. PCMCIA to SCSI Adapter Typ II ■ Ultraportabel, leicht und formschön!

549,-
Aufpreis auf Rechner

HP Leasing

monatl. Rate bei 36 Mon. Laufzeit:	
Notebook mit 9,5" Monochrom Display/340 MB	99,-
Notebook mit 10,3" DSTN Color Display/520 MB	137,-
Notebook mit 9,3" TFT Color Display/520 MB	197,-

Die Schlüssel-Technologie für Ihren PC:

- Bringt Ihre bevorzugte Software zum Laufen
- Qualität, auf die Sie sich verlassen können
- Eine Investition, die sich bezahlt macht



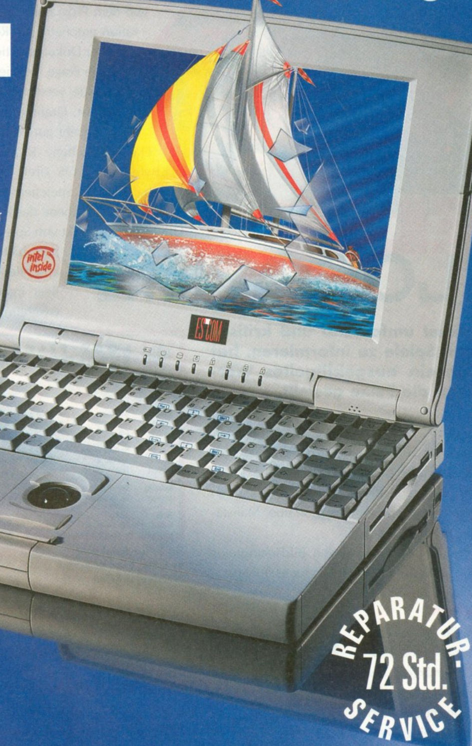
Intel Inside, Pentium und Intel DX4 sind eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation.

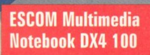
modular und multimediafähig!

PC-SHOPPING

Fazit PC Shopping 3/95
Der Notebook DX4 100 überzeugt durch
...ausgesprochen gutes Preis-/Leistungsverhältnis...
...sehr hohe Systemleistung im Daten- und Grafikbereich...
...zahlreiche Anschlußmöglichkeiten für Peripheriegeräte...







■ Microprozessor: Intel 486 100 MHz ■ Memory: 4 MB RAM ■ Festplatte: Mono = 340 MB, Color = 520 MB ■ Grafikkarte: 1 MB DRAM ■ Schnittstellen: seriell und parallel ■ Steckplätze: PCMCIA 2xTyp II oder 1xTyp III ■ Display: 9,5", 24,13 cm msB, Mono/DSTN Color/TFT Color ■ mit Sound, Speaker & Micro integriert, ergonomischer Trackball, Anschlüsse für ext. Microfon, ext. VGA-Monitor, Lautsprecher, Kopfhörer, Dockingstation ■ Garantie: 1 Jahr ■ ESCOM Supersoftware incl.

REPARATUR-SERVICE 72 Std.

DX 4 100 MHz

340/520 MB FESTPLATTE

4 MB RAM

1 Jahr GARANTIE

ESCOM Supersoftware inclusive

Betriebssystem
MS DOS 6.22

graf. Benutzeroberfläche
WINDOWS FÜR WORKGROUPS
vorinstalliert mit Doku

Grafikprogramm CD
COREL DRAW! 4
CD ROM Laufwerk erforderlich.

Hotelführer — MITSUBISHI
Zeichnen/Grafik — MICROGRAFX
Multimedia Onlinehilfe für Windows — SCOUT WINGS für Windows
Datenbank — DATAEASE
Paßwortschutz — SECU
Onlinehilfe — CompuServe

vorinstalliert, keine Doku erforderlich, Sicherheitsdisketten können leicht erstellt werden.

9,5" Mono Display, hochauflösend,
3199,-
256 Graustufen und 340 MB Festplatte

9,5" Color Display DSTN, Passivmatrix f. scharfe
4299,-
Bilddarstellung, und 520 MB Festplatte

9,5" Color Display TFT, Aktivmatrix f. brilliante
6099,-
Bilddarstellung, und 520 MB Festplatte

Notebook-Zubehör/Erweiterungen

Artikel	Preis	Artikel	Preis
INTEL PCMCIA Faxmodem 24/96	149,-*	4 MB RAM für DX2	429,-*
Creatix PCMCIA Faxmodem 14.4	399,-*	4 MB RAM für DX4	429,-*
PCMCIA Steckkarte 1 Slot	99,-*	16 MB RAM für DX2	1249,-*
PCMCIA Laufwerk 2 Slot	299,-*	16 MB RAM für DX4	1249,-*
ESCOM Kombidrive, PCMCIA Slot und Diskettenlaufwerk in einem	349,-*	Autoadapter für DX2	69,-*
Ethernet Adapter	299,-*	Autoadapter für DX4	179,-*
ESCOM Databag 1	49,-*	Batterie für DX2	199,-*
ESCOM Comfort Case	149,-*	Batterie für DX4	179,-*
ESCOM Databag 5	99,-*		

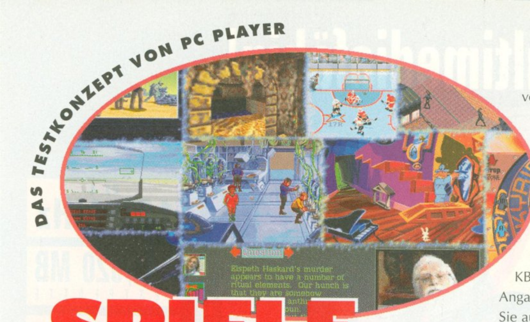
* Aufpreis auf Rechner

HP Leasing
monatl. Rate bei 36 Mon. Laufzeit:
Notebook mit 9,5" Monochrom Display 109,-
Notebook mit 9,5" DSTN Color Display 147,-
Notebook mit 9,5" TFT Color Display 207,-





DAS TESTKONZEPT VON PC PLAYER



SPIELE-PHILOSOPHIE

Um Sie möglichst umfassend und kritisch über die neuen Spiele zu informieren, hat die Redaktion ein ausgeklügeltes Wertungssystem auf die Beine gestellt.

Im Mittelpunkt jeder PC Player stehen die Tests neuer Spiele und sonstiger »Fun-Software« für den PC. Jedes Programm wird gnadenlos analysiert, doch nach welchen Kriterien bewerten wir dabei eigentlich? Diese Seite gibt einen kurzen Abriß aller essentiellen Informationen über Maßstäbe und Zutaten bei unseren Artikeln.

Neben der Spielbeschreibung und vielen Bildschirmfotos werden Sie bei den Tests auf folgende Elemente stoßen:

Meinungskasten

Ganz subjektiv verrät der zuständige Tester, was ihn an einem Programm begeistert oder ärgert. Bei Rezensionen, die mindestens drei Seiten lang sind, kommt auch ein zweiter Redakteur mit seiner Meinung zu Wort.

heinrich lenhardt

Eine Spielidee, die fasziniert: Wackere kleine Zeitschriften-Redaktion im Kampf mit Bürokraten, gegen die der Obergegner von Ravenloft wie ein harmloser Schulbub wirkt. Puzzles müssen in komplexen Dialog-Menüs geknackt werden. Kein Fest der Sinne, aber harte, kompakte Endzeit-Dramatik.

Meinung pur: Der Tester spricht

Im Wettbewerb

Die eine Flugsimulation mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Tabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht.

im wettbewerb

Souverän verweist Poing Quest II die anderen aktuellen SF-Adventures auf die Plätze. Einige Alternativen haben ihren speziellen Reiz: Enterprise-Fans greifen gerne zu den beiden Star-Trek-Titeln. Weniger Puzzles, tolle Gags bietet die Persiflage Space Quest V. Tsunamis Ringworld ist weder sonderlich originell noch komplex.

Spiel	Wertung
POING QUEST II	**80**
Space Quest V	77
Star Trek: Judgment Rites	73
Star Trek: 25th Aniversary	70
Ringworld	52

»Im Wettbewerb« listet Alternativen auf

Wertungskasten

Am Ende jedes Tests wird abgerechnet; da befindet sich nämlich dieser umfangreiche Textkasten. Hier liefern wir eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von dem Programm unterstützt und welche Konfiguration empfiehlt die Redaktion? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt oder wie gut ein CD-ROM gefüllt ist. Grafik und Sound werden mit Schulnoten von »sehr gut« bis »ungenügend« bewertet.

Das angegebene RAM-Minimum sagt aus, wieviel KByte unter DOS »frei« sein müssen (Sie erhalten die Angabe über die Speicherbelegung Ihres Rechners, wenn Sie auf der DOS-Ebene das Kommando »MEM« eingeben). Um möglichst exakt von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln; Als »hochprozentig« stufen wir nur Spiele ein, die auch langfristig Spaß machen. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäckern unserer Redakteure ist.

LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ■ Roland ☐ General MIDI ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Kneidotronic
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; viel (dt. Vers. in Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten:
Eine Schippe Poinger Heimaterde liegt jeder Packung bei..

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Super VGA.

80

Für jedes Spiel gibt es einen ausführlichen Wertungskasten

CD-ROM-Spiele

Mit einem besonderen Symbol werden Besprechungen von CD-ROM-Versionen gekennzeichnet. Spezielle CD-Entwicklungen oder deutlich verbesserte Umsetzungen testen wir besonders ausführlich. Quasi unveränderte Adaptionen von Disketten-Titeln werden etwas kürzer abgehandelt.

Auch bei der Gesamtwertung von CD-Programmen zählt allein der Spielspaß: Wird ein Floppy-Programm 1:1 auf CD rübergenudelt, ist dies nicht besonders originell. Wir übernehmen dann die Gesamtwertung von der Disketten-Version. Eine Aufwertung können CD-Versionen nur bei deutlichen spielerischen Verbesserungen erwarten. Schnickschnack wie z.B. leicht überarbeitete Musik reichen nicht, um mehr Punkte bei der Gesamtwertung zu kassieren.

CD ROM

An diesem Zeichen erkennen Sie CD-ROM-Tests

Software allgemein

Für die Tests von »Nicht-Spiele-Software« gibt es einen etwas schlankeren Kasten mit einigen inhaltlichen Änderungen. Da Anwendungen in der Regel

david bowie: jump

VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	■ Soundblaster Pro
General MIDI	CD-Audio
DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	Interaktives Musikvideo
Hersteller:	Ion
Ca.-Preis:	DM 100,–
Festplatte:	ca. 0,5 MByte
CD-ROM:	ca. 620 MByte
Anleitung:	Englisch
Programmtext:	Englisch
Sprachausgabe:	Englisch
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
GESAMTWERTUNG:	60

Der Wertungskasten für Anwendungs-Software

immer Maus-Steuerung voraussetzen, machen wir an Stelle der Maus/Joystick-Info eine andere Angabe: Dank der Boxen »DOS« und »Windows« sehen Sie auf einen Blick, welches Betriebssystem das Programm benötigt.

Noch eine Anmerkung zur Gesamtwertung: Bei Spielen beurteilen wir den Spielspaß hauchfein mit einem Wert zwischen 1 und 100 Punkten.

Bei Anwendungssoftware kann man nicht so genau zwischen den einzelnen Titeln differenzieren wie bei Spielen; zu unterschiedlich sind die Ausrichtungen der einzelnen Programme. Deshalb bewerten wir Anwendungen nur in Zehner-Schritten (also 10, 20, 30 Punkte, etc.). **(hl)**

DAS TEST-TEAM



HEINRICH LENHARDT (hl)

Wo ein Ball rollt, ist Lenhardt nicht fern: Der Sportspiel-Enthusiast der Redaktion fühlt sich bei Fußball, Eishockey, Golf & Co. am wohlsten. Er wütet auch gerne bei Adventures, Strategiespielen und wartet immer noch verzweifelt auf eine Einladung zur Letterman-Show.

BORIS SCHNEIDER (bs)

Sie nannten ihn »Doc Bobo«: Wenn er nicht gerade seine Abende mit dem Mastering unseres CD-ROMs verbringt, greift er gerne zu technisch schicken Abenteuerspielen. Schätzt auch knifflige Denksportaufgaben und alles, was fliegt – von der Weltraum-Action in 3D bis zur Simulation.

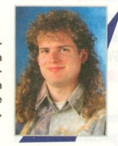


JÖRG LANGER (la)

Wer alle bisherigen Ultima-Titel eigenhändig gelöst hat, verrät eine gewisse Neigung zu Rollenspielen. Jörg seziert nicht nur dieses Genre mit kundiger Strenge, sondern packt auch gerne Neuheiten aus dem Bereich Strategie & Taktik auf die Festplatte.

FLORIAN STANGL (fs)

Thrustmaster Stangl kann nur durch physische Gewalt von einer neuen Flugsimulation getrennt werden. Sofern er nicht durch Polygon-Wolken driftet, greift er gerne zu einem guten Actionspiel und übt Gitarren-Akkorde für seine Heavy-Band »His Master's Voice«.





MICHAEL KIM (mk)

Erhielt den Job primär, weil er so schön Saxophon spielen kann. Ist ganz nebenbei ein patenter Schrauber und Fummler, in dessen Lötkolben-gestählte Hände gerne Hardware-Themen gelegt werden. Spielerisch gelüstet es Michael bevorzugt nach Geschicklichkeits-Tests oder einer ruhigen Runde Golf. Er spielt zudem heimlich an der Sony Playstation rum.

SPIELE-REFERENZEN

ABENTEUERSPIELE



vorgestellt von Boris Schneider

1 DAY OF THE TENTACLE
(LucasArts)
Tentakelige Knuddelmonster wollen die Menschheit unterjochen, drei schräge Helden haben etwas dagegen. Herrlich unernstes Comic-Abenteuer, beste LucasArts-Qualität.

2 MONKEY ISLAND II
(LucasArts)
Mittlerweile Kult: Piraten-Frischling Guybrush Threepwood und sein spukiger Widersacher LeChuck. Geistreiche Rätsel und intelligente Gags satt.

3 SAM & MAX HIT THE ROAD
(LucasArts)
Comic-Anarchie, wunderbar zynisch. Ein Privatdetektiv (Sam, der Hund) und sein Gehilfe (Max, das Häschen) suchen eine entlaufene Jahrmarktsattraktion.

4 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
(LucasArts)
Weniger Gags, umso mehr Puzzles. Anspruchsvolle Rätsel-Wundertüte rund um den legendären Kino-Abenteurer Indiana Jones.

5 DEATH GATE
(Legend)
Der Infocom-Veteran Bob Bates kombiniert Textadventure-Tugenden mit Anklick-Komfort. Kenner lieben Death Gate: hoher Anspruch plus Fantasy-Story.

ACTIONSPIELE



vorgestellt von Boris Schneider

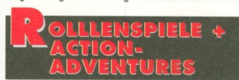
1 MAGIC CARPET
(Bullfrog)
Alle Teppiche fliegen hoooch: 3D-Grafik zum Sattstaunen gepaart mit intelligenter Strategie-Action. Aufreibende Magieduelle mit cleveren Computergegnern. Hat Stil, Klasse und ist handgeknüpft.

2 DESCENT
(Interplay)
Bummel durch die Tunnel. Mit dem Gleiter durch verwinkelte Minenschächte; Roboter hetzend und Bergarbeiter rettend. High Speed, Licht- und Schatteneffekte, erzschnelle Action.

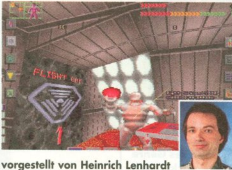
3 WING COMMANDER 3
(Origin)
Traditionelles Weltraum-Rabumm nach der Super VGA-Frischzellenkur. Selten so schön Raumschiffe zerbrezelt und Videos geguckt: Hochwertige Spielfilm-Cut-Scenes erzählen die Story.

4 REBEL ASSAULT
(LucasArts)
Heiliger Vader, das war ein Bahnbrecher! LucasArts CD-Technik-Pionier setzt langsam Staub an, fasziniert aber immer noch durch ansehnliches und vergnüglich schlichtes Weltraum-Geballer.

5 DOOM
(id Software)
Das Medienereignis des Jahres 1994: Technisch vorzügliche Brachial-Action mit Kultstatus. Legte weltweit ganze Netzwerke und Bürobelegschaften lahm. In Deutschland nur noch unterm Ladentisch zu haben: Abgabe wegen Indizierung erst ab 18.



ROLLENSPIELE + ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Heinrich Lenhardt

1 SYSTEM SHOCK
(Origin)
Jüngstes Meisterwerk der Underworld-Macher: vertrackt-intelligente Mischung zwischen Rollenspiel, Action und Abenteuer. Unbedingt die CD-Version kaufen: besserer Sound und SVGA-Grafik!

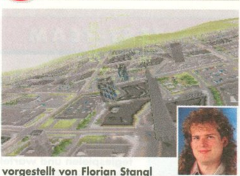
2 ULTIMA UNDERWORLD II
(Origin)
Hier möbelten die Programmierer von System Shock die Ultima-Story mit richtungsweisender 3D-Grafik und Echtzeit-Actionkämpfen auf. Höchst komplexe Dimensionsreise mit viel Abwechslung.

3 ULTIMA 8 – PAGAN
(Origin)
Der jüngste Sproß der klassischen Ultima-Serie bietet einen Hauch von Action-Adventure. Bewährte Stärken bei Story und Anspruch wurden in ein neues, gefälliges Grafiksystem verpackt.

4 LITTLE BIG ADVENTURE
(Electronic Arts)
Bizarrer Held in bizarrer Welt macht bizarre Dinge. Schleichend, kämpfend und Gegenstände einsetzend steuern Sie Twinsen durch ein durchgestyltes Action-Adventure. SVGA-Animationen zum Knutschen.

5 ELDER SCROLLS – ARENA
(Bethesda)
Auf Underworld-Spuren wandelt dieser ungemein umfangreiche Fantasy-Brocken. Detaillierte 3D-Grafik, hunderte von Schauplätzen und effektreiche Zweikampf-Action.

SIMULATIONEN



vorgestellt von Florian Stangl

1 STRIKE COMMANDER
(Origin)
Die immer noch aufwendigste Mischung aus Soap Opera und Simulation: Zur bissigen Handlung gesellen sich gut gemischte Missionen für High-Tech-Flieger.

2 U.S. NAVY FIGHTERS
(Electronic Arts)
Da lacht der Pentium: HiRes-3D bis zu 800 x 600 Bildpunkten! Doch auch in Tempo-günstiger Standard-Auflösung macht die schnittige Jet-Simulation Spaß.

3 ACES OVER EUROPE
(Dynamix)
Historisch seriöse Simulation der Luftgefechte im Zweiten Weltkrieg. Der Nachfolger von Aces of the Pacific bietet eine Fülle von Flugzeugtypen und Missionen.

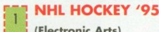
4 COMANCHE
(Novalogic)
Hart an der Grenze zum Actionspiel: Der in die Jahre kommende Voxel-Heli bietet immer noch den meisten Spaß, den man in einem simulierten Hubschrauber haben kann.

5 ACES OF THE DEEP
(Dynamix)
Die besten Elemente des U-Boot-Klassikers »Silent Service« abgeguckt; dann erweitert, verschönt und vom Stapel gelassen. Das Resultat: ein Klaustro-Thriller der Oberklasse.

SPORTSPIELE



vorgestellt von Heinrich Lenhardt



1 NHL HOCKEY '95

(Electronic Arts)

Statistiken. Bodychecks. NHL-Teams. Liga-Modus. Strafbank-Aufenthalte. Zwei-Spieler-Duelle. Und vor allem: Spielgefühl und Steuerung zum Verlieben.



2 LINKS 386 PRO

(Access)

Die Mutter aller Golf-Simulationen. Erz-realistisch, schön anzusehen. Zusatzkurse gibt's ebenso wie eine Windows-Version namens »Microsoft Golf 2.0«.



3 NASCAR RACING

(Papyrus/Virgin)

Heiliges Blechle: Nicht nur die schönsten Unfall-Orgien, sondern auch die packendsten Rennduelle bietet dieser 3D-Schicki. Dicke PS-Boliden schmirgeln sich gegenseitig die Kotflügel weg – sehr effektvoll und viel lustiger als rückwärts einparken.



4 PGA TOUR GOLF 486

(Electronic Arts)

CD- und RAM-hungriger Schönling, der sich einen Tick unkomplizierter spielt als Links. Für Einsteiger und Grafik-Gourmets die bessere Wahl. Spannend: Turniermodus gegen »echte« PGA-Profis.

5 FIFA SOCCER

(Electronic Arts)

Hier ein Hackentrick, da ein Eigentor: spektakuläre Fußball-Fröhlichkeit der unkomplizierten Art.

STATEGIE- UND DENKSPIELE





vorgestellt von Jörg Langer

1 CIVILIZATION

(Microprose)

Sid Meiers Strategiespiel um die Evolution der Völker bietet alle Elemente, die in diesem Genre Spaß machen. Auch der sehr ähnliche Nachfolger »Colonization« gehört in jede gute Sammlung.

2 SIM CITY 2000

(Maxis)

Lieber eine funktionierende Kanalisation als einstürzende Neubauten – als Städteplaner und Bürgermeister sind Sie für die Infrastruktur einer wachsenden Metropole verantwortlich. Super VGA sorgt für ein übersichtliches 3D-Terrain.

3 RAILROAD TYCOON DELUXE

(Microprose)

Spannender als jede Modell-Eisenbahn: Ein Jahrhundert haben Sie Zeit, um ein Schienen-Imperium hochzuziehen. Auch dieses leicht zugängliche Geldscheffel-Spiel wurde von Sid Meier designt.

4 MASTER OF MAGIC

(Microprose)

Stadtaufbau plus Expansion, jetzt in einer Fantasy-Region. Strategie, Taktik und jede Menge Magie sorgen für monatelangen Spielspaß. Eine echte Herausforderung für Fortgeschrittene.

5 WARCRAFT

(Interplay)

Strategie light der hektischen Art. In Echtzeit dirigieren Sie Ihre Truppen im Fantasy-Kampf zwischen Menschen und Monstern. Ganz nebenbei muß man für Rohstoff-Nachschub sorgen.



RENEGADE

Römer im Weltraum: Im 64. Jahrhundert kämpfen die Legionen des »TOG« gegen brave Reneganten.



Das Radarsystem (Mitte) ist sichtlich Elite-inspiriert

Nachdem sich die raumfahrende Menschheit mit gleich zwei Alienrassen angelegt hatte, mußten die überlebenden Terraner lange Zeit in Knechtschaft leben. Doch ein sichtlich vom antiken Rom inspirierter General namens Trajan befreite schließlich die Unglücklichen und schuf ein neues Reich, dessen Hauptstadt nicht umsonst »New Rome« hieß. Mittlerweile ist daraus jedoch die totalitäre »Terran Overlord Government« (TOG) geworden, welche gegen die rechtschaffenen Legionäre der »Renegade Legion« kämpft.

Vor diesem aus einem FASA-Spielsystem entnommenen Hintergrund ist das neue SSI-Produkt »Renegade – Battle for Jacob's Star« angesiedelt. Befehlsverweigerung hat Ihnen die Versetzung auf eine Außenbasis eingebracht, wo Sie einem langweiligen Dienst entgegensehen. Doch es kommt natürlich ganz anders: Auf einem Routineflug mit Ihrem übelgelaunten Vorgesetzten wird dieser abgeschossen, ein Notprogramm macht Sie zu dessen Nachfolger. Diese unverhoffte Beförderung fällt ausgerechnet mit einer großen Invasion der bösen TOG-Legionäre zusammen...

Eines der Großraumschiffe: Dieser Transporter muß beschützt werden.

Nachdem der aktuelle Einsatzbefehl durchgelesen wurde, wählt man sein Schiff sowie die Flügelpiloten aus. Von letzteren können Sie maximal fünf pro Mission mitschleifen, sollten dabei aber immer die folgenden Einsätze im Hinterkopf haben: Mit der Zeit ermüden die Piloten, was schlimmstenfalls dazu führt, daß sie den Einsatz ablehnen. Zwingt man sie dann trotzdem zum Fliegen, wird keine sonderliche Freude über ihre Leistungen aufkommen. Ist das Team zusammengestellt und losgeschickt, muß Geduld bewiesen werden; selbst bei Wahl der etwa 55 Festplatten-MByte füllenden »Monster«-Installation zehren die Nachladezeiten der Missionen an den Nerven. Die Fluggrafik entschädigt dann aber für vieles; für Super-VGA-Verhältnisse ist sie sogar auf kleinen 486 ern noch spielbar schneller (im Gegensatz zu Wing Commander 3).

Während einer Mission zischt man von einem Navigationspunkt zum nächsten, wobei keine taktische Karte zur Verfügung steht. Meist treffen Sie auf dem Sprung zum nächsten Navpoint sofort auf neue Gegner, die fleißig bekämpft werden wollen. Teilweise ist es aber wichtiger, die eigentli-



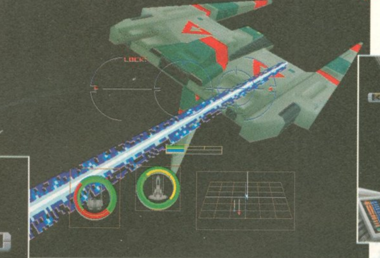
Der Status-Report stellt die strategische Lage dar



im wettbewerb

Wing Commander 3 steht mit spannenden Missionen, vielen Filmszenen und fortschrittlicher Technik an der Spitze der Weltraum-Actionspiele. Mehr in Richtung Simulation geht TIE-Fighter, bei dem man die Imperialen im Star-Wars-Universum spielt. Ocaens Inferno bietet vor allem unkompliziertes Ballervergnügen. Grafisch rangiert Renegade an zweiter Stelle, spielerisch aber knapp hinter der Konkurrenz. Einsames Weltraum-Schlußlicht: Die technisch und spielerisch enttäuschende Elite-Fortsetzung Frontier.

Spiel	Wertung
Wing Commander 3	89
TIE-Fighter	85
Inferno	79
RENEGADE	**75**
Elite II – Frontier	49



In der Außenansicht kommen die detaillierten Raumschiffe besonders zur Geltung

Wing Commander läßt grüßen: Bei Treffern flackern die Schutzschilde auf.

Die Piloten-Übersicht informiert über Erfolge und Ermüdungsgrad

che Mission weiterzuverfolgen und abgeschossene Piloten zu retten, Frachter zu eskortieren oder feindliche Flotten auszuspionieren. Eine Computer-Frauenstimme versorgt den Spieler mit Warnungen, oft meldet sich auch zu Beginn eines Einsatzes der »Mentor« unseres Helden zu Wort. Per Tastendruck schaltet man auf den nächsten Gegner auf oder aktiviert eine Art Automatik-Aufschaltung. Ist der anvisierte Feind in Reichweite, blinkt das Fadenkreuz – nun ist fleißiges Beharken angesagt. Die Waffen können einzeln oder gemeinsam abgefeuert werden und benötigen nach jedem Schuß eine bestimmte Nachladezeit. Außer Lasern, Masse-Kanonen und Partikelstrahlern gibt es drei Raketentypen, deren Sprengkraft mit zunehmender Zielsuch-Intelligenz geringer wird.

Eine von Flugsimulationen bekannte Funktion schaltet die Cockpitsicht auf Wunsch automatisch nach rechts oder links um, wenn sich das angewählte Ziel in einer dieser Richtungen befindet. Zusätzlich ist der Blick von außen aufs eigene Raumschiff möglich, wobei Perspektive und Zoomfaktor geändert werden können. Ihre Lieblingsansichten können Sie sogar dauerhaft auf bestimmte Funktionstasten legen.

Ein Missionsrekorder zeichnet den aktuellen Einsatz auf, der sich dann später in beliebigen Perspektiven nochmals anschauen läßt. Besonderer Clou: An jeder Filmstelle kann die Aufzeichnung »betreten« und der bereits absolvierte Einsatz von da an weitergeflogen werden. Nach dem Ende der Mission erhält man eine Bewertung: War der Auftrag erfolgreich, wieviele Missionspunkte gab es, wie haben sich die Flügelpiloten geschlagen? Danach schreitet die Handlung ein Stück voran, was sich auf einer strategischen Karte des Sonnensystems mitverfolgen läßt. Vor dem Laden oder Neustarten eines Spiels dürfen Sie allgemeine Parameter einstellen, z.B. wie stark die Schilde der befreundeten Schiffe sind oder wie gut die feindlichen Piloten. So konfiguriert man sich das Spiel, ohne auf vorgegebene Schwierigkeitsgrade beschränkt zu sein. Vom Hauptmenü aus haben Sie außerdem Zugriff auf einen Simulator, der dem Trainierenden immer stärker werdende Angriffswellen entgegenschickt. Wie schwer die Simulation sein soll, läßt sich ebenso bestimmen wie das geflogene Raumschiff und die Anzahl der Flügelmänner.

Die Musik wird direkt von der CD gespielt, mehrere Techno-Stücke sorgen für aufpeitschende Begleitung. Sie können auch eine beliebige andere Audio-CD einlegen; sollte das Programm wieder Daten der Renegade-Scheibe benötigen, fragt es geduldig nach. (la)

jörg langer

Renegade hinterläßt zunächst einen extrem »coolen« Eindruck: Die gelungene Super-VGA-Grafik und moderaten Techno-Stücke schaffen viel Motivation. Doch die eigentlichen Missionen spielen sich alle ziemlich ähnlich, verglichen mit Wing Commander 3 oder TIE-Fighter wirkt das Renegade-Universum leer: Navpoint anfliegen, Gegner abschießen, nächsten Navpoint anfliegen; Start und Landung werden dabei nur als Videosequenz gezeigt. Weit entfernte Großkampfschiffe als Teil der Hintergrundgrafik zu sehen beeindruckt mich auch nicht sonderlich. Wer nur 4 MByte besitzt, sieht nicht alle grafischen Details, dazu sind 8 MByte notwendig.

Die Möglichkeiten im Raumkampf sind sehr begrenzt, eine Navigationskarte vermißt man ebenso wie die Anzeige der Entfernung zum Gegner. Auch die Rahmenhandlung enttäuscht etwas – man wird zwar über den Fortgang der Invasion informiert, hat aber wenig Einflußchancen. Es spricht aber auch einiges für Renegade: Das »Fluggefühl« gehört mit zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Die Schiffe gleiten majestätisch dahin, anstatt blitzschnell vorbeizuhuschen. Die Grafik ist ebenso fließend wie schön anzusehen, das Verwalten der Flügelpiloten interessant, und der fast beliebig einstellbare Schwierigkeitsgrad äußerst spielerfreundlich.



renegade – battle for jacob's star

286 / 386/486 / VGA / Super VGA / Soundblaster / S'Blaster Pro / General MIDI / CD-Audio / Maus / Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	SSI
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 530 KByte + 3 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 15 MByte
CD-Belegung: ca. 360 MByte

Besonderheiten:
Sprachausgabe, Missions-Rekorder, bis zu 5 Flügelpiloten.

Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.

75



Das Amt

Umpfda, umpfda, Gemütlichkeit: Wenn im Bierzelt die Massen selig schunkeln, hat die Politik leichtes Spiel. Amigo-Affären und weiß-blaue Korruptionskultur treffen in der Bürgermeister-Simulation »Das Amt« aufeinander.

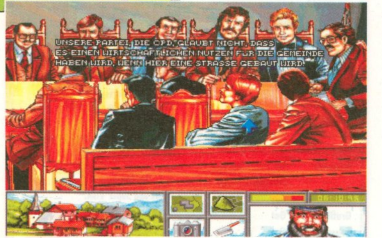
Wollten Sie auch schon einmal Bürgermeister spielen und endlich derjenige sein, der das Sagen hat? Gefrustete Wähler und aufstrebende Jungpolitiker gleichermaßen dürfen bei »Das Amt« den Sessel des Gemeindebosses einnehmen und ein kleines Dorf im wilden Oberbayern regieren. Trotz des wenig originellen Titels ist »Das Amt« keine langweilige Politiksimulation, sondern eher eine bissige Satire mit diversen klischeebeladenen Seitenhieben auf die bajuwarische Lebensart und die Korruptionsaffären der süddeutschen Politik.

Leibhaftige ZDF-Redakteure haben die aktuellen Nachrichten parat

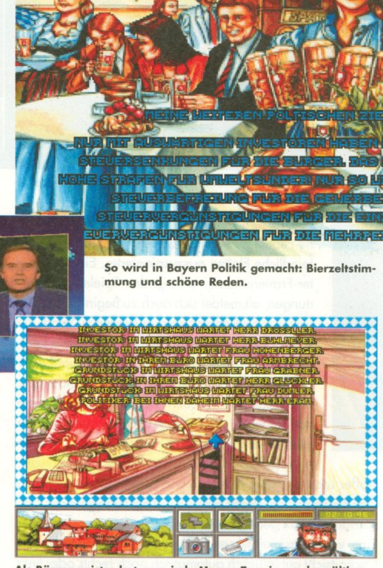
Sie starten als frischgewählter Bürgermeister des kleinen Dorfes Tupfingen irgendwo in der bayerischen Pampa und werden gleich nach der Wahl mit der Sitzverteilung im Gemeinderat konfrontiert. Bei einer kurzen Pressekonferenz geben Sie Ihre politischen Ziele bekannt, die sich auf den Schwierigkeitsgrad und das Spielziel auswirken. So müssen Sie unter anderem versuchen, in den sechs Jahren Ihrer Amtszeit die Landwirtschaft zu fördern oder das Dorf als Austragungsort der Olympischen Spiele zu etablieren. Außerdem muß man angeben, ob man verheiratet ist, da eine Ehefrau hin und wieder nützliche Tips gibt, aber auch über dieses und jenes meckert.



Der Flächennutzungsplan gibt Aufschluß über den Zustand der Grundstücke



In der Gemeinderatssitzung wird über Ihre Vorhaben beraten



So wird in Bayern Politik gemacht: Bierzeltstimmung und schöne Reden.

Als Bürgermeister hat man jede Menge Termine zu bewältigen

Ein kleines Dorf lebt vom Tourismus, der Landwirtschaft, Gewerbebetrieben und den Vereinen. Keiner soll zu kurz kommen, doch je nach Spielziel muß der eine oder andere zurückstecken oder mit einem kleinen Geldbetrag überzeugt werden, was gerade bei Gemeinderäten sinnvoll ist, die Ihnen sonst die schönste Abstimmung versauen. Damit der Spieler nicht das Stadtsäckel mit solch dubiosen Ausgaben belasten muß, ist er Besitzer einer Metzgerei, die er neben



im wettbewerb

Mad News	77
DAS AMT	**72**
Pizza Connection	65
Der Planer (CD)	64
Hurra Deutschland	59

Überraschend humorvoll und komplex landet das leicht zugängliche Greenwood-Produkt »Das Amt« auf Platz zwei hinter dem abgefahrenen Mad News, bei dem Sie eine irre Boulevard-Zeitung zum Erfolg führen müssen. Ähnlich verrückt ist die Teigfladen-Simulation Pizza Connection, die einen deutlich höheren Schwierigkeitsgrad vorlegt. Der Planer versetzt Sie in den Chefsessel einer Spedition, ist aber auf Dauer zu trocken und bietet wenig Abwechslung. Die Politik-Satire »Hurra Deutschland« ist trotz TV-Bonus spielerisch zu schwach auf der Brust.



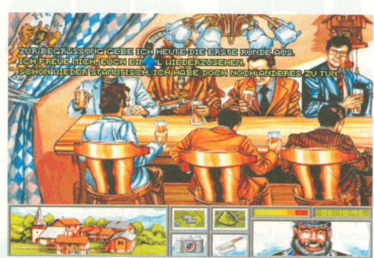
den Amtsgeschäften auch noch am Laufen halten muß. Je mehr Gewinn der Betrieb abwirft, desto mehr Politiker kann man schmieren. Natürlich hängt die Metzgerei auch am politischen Tagesgeschehen: Wenn Sie als Bürgermeister den Tourismus fördern, gibt es mehr Ferienhäuser oder Pensionen, die als Abnehmer dienen.

Der erste Weg jedes neuen Tages sollte in das Rathaus führen, wo Ihre engagierte Sekretärin über alle Termine Bescheid weiß. Investoren wollen mit Projekten das Dorf aufpäppeln, doch müssen Sie entscheiden, ob beispielsweise der Viehzucht-Betrieb im Gemeindegebiet wirklich erwünscht ist, oder ob die fünfte Seilbahn noch Sinn macht. Immer wieder verhandeln Sie mit Leuten, die Grundstücke kaufen oder verkaufen wollen. Landkäufe sind wichtig, um Gewerbegebiete auszuweisen und Verkäufe füllen nicht nur das Stadtsäckel auf, sondern steuern auch die Verteilung von Betrieben, Wohngebieten oder Tourismuszentren. Zwei Karten mit dem Gemeindegebiet und dem Flächennutzungsplan des Berges informieren über die Besitzer, die Nutzungsart und den Bebauungszustand.

Nach all den Geschäften sollten Sie nicht vergessen, die Tagesordnung für die Gemeinderatssitzung zu erweitern, bevor die Spielrunde nach ein paar Minuten zu Ende ist. Dort werden Änderungen des Flächennutzungsplanes, Straßenbauten, Steuererhöhungen und ähnliches besprochen. Mit einer absoluten Mehrheit im Rücken fällt es Ihnen leicht, alle Vorhaben durchzuboxen, doch oft müssen politische Gegner mit Argumenten oder handfester Währung auf Ihre Seite gebracht werden. Außerdem bringt ein Besuch des Stammtisches wertvolle Informationen über die Stimmung im Dorf und wichtige wirtschaftliche Entwicklungen. Ein besonderer Gag sind Nachrichten aus dem »heute journal« des ZDF, das mit den leibhaftigen Sprechern humorvolle News in einer guten Video- und Sprachqualität liefert, wenngleich nicht lippensynchron.



Die Iconleiste ermöglicht den Zugang zu allen Programmfunktionen



Am Stammtisch erhalten Sie wichtige Informationen über die Lage im Dorf

Grafisch reißt »Das Amt« keine Aktenschränke aus. Die Standbilder sind größtenteils passend, wenngleich die Personen nicht gerade Prototypen des bayerischen Urviechs sind, sondern eher nordisch aussehen. Die Musik kommt teilweise direkt von der CD und ist ziemlich volksdümmlich gehalten; eine passende Kulisse für diese Politiksatire. Wirklich gelungen ist das Intro, welches mit digitalisierten Bildern und einer gesprochenen Einführung im besten Gerhard-Polt-Stil glänzt. **(fs)**

florian stangl

Saxendi, des hätt' I den Preißn von Greenwood gar net zua'traut. »Das Amt« is a recht zünftige G'schicht mit scheene Buidl, a sauban Musi und de Gaudi taugt bis ins Kraut nei. Aa wenn de Burschen und Deandln im Spui wie Zuagroaste ausschaugn, kummt des bayerische Savoir-vivre net zu kurz.

So guat mia ois Bayer die Idee g'foit, a Dorf zu regieren wie einst da Kini Ludwig: A weng was zum monieren hob I a g'fundn. Des ganze geht scho recht zaach o, bis de Wirtschaft im Dorf amoi floriert. Es is zwar net fad, aber a bisserl spritziger derfat's scho sei. Außerdem feit mia da Sound a weng, weil's außer bei bestimmte Anlässe so staad is wia auf'm Friedhof.

Bei Kleinigkeiten hobn's aa g'schlampt: De g'stelzten Dialoge san nach Schema F auf'baut und de Rathaus-Debatten san aa net so sakrisch spannend. Wenigstens kon I meine Erfolge am Stammtisch kontrollieren und muaß net auf guad Glück schmier'n, Land kaffa und Festl auf'd Fiaß stein.

Summasummarum: Mia hot's g'foin. Wenn de Sach erst amoi lafft und de Investoren des Dorf aufbauen, macht's Spaß. A b'sondane Gaudi is des Spui genga an Spezi, mit dem ma se a scheens Duell liefan ko.

Zwar is net ois perfekt, doch wer a leicht zugängliche und recht unterhaltsame Bügermoasta-Simulation suacht, hot's mit »Das Amt« g'fundn.



das amt

❑ 286 ■ 386/486 ■ VGA ❑ Super VGA ■ Soundblaster ❑ S'Blaster Pro ❑ General MIDI ■ CD-Audio ■ Maus ❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Greenwood
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min.450 KByte + 2 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 10 MByte
CD-Belegung:ca. 50 MByte

Besonderheiten:
Spielerisch identische Diskettenversion erhältlich; Zwei-Spieler-Modus.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

72

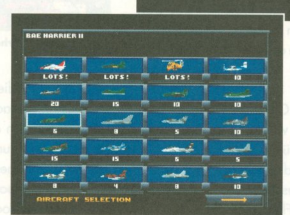


JET STRIKE

Boah, ey! 60 verschiedene Flugzeuge, 200 Missionen und eine total geile Steuerung – dieses Spiel ist der Superhit der 90er Jahre! Oder doch nicht...?

Glauben Sie noch an die Werbung? Aber doch wenigstens den Angaben auf der Rückseite von Spielepackungen! Dann lassen Sie sich gesagt sein, daß »Jet Strike« eine einfache Steuerung hat, über 200 Missionen bietet und 60 verschiedene Flugzeuge sowie 60 Waffensysteme zur Auswahl stellt. Mit anderen Worten: Dieses Spiel dürfen Sie keinesfalls versäumen! Oder stehen Werbetexte etwa doch nicht für nüchterne, glaubwürdige Informationen? Die Story nimmt es an Niveau und Geistesblitzen glatt mit den sagenumwobenen Neujahrsansprachen des Bundeskanzlers auf. Jedenfalls versucht die geheime Organisation der Bösen unserer Erde, die Weltherrschaft zu erringen. Auf der Gegenseite haben die diversen Geheimdienste vom MI5 bis zum KGB zum Angriff geblasen und überraschenderweise Sie ausgewählt, die »Guten« zu retten. Dazu schwingen Sie sich in rund 60 Fluggeräte und zerstören möglichst viele Einrichtungen der Gangster.

Um diese an Spannung kaum zu überbietende Rahmenhandlung sinnvoll auszufüllen, absolvieren Sie erst einmal ein paar Trainingsrunden mit den unterschiedlichen Maschinen. Wem die Steuerung mit Joystick oder Gamepad nicht behagt, darf auch mit der Tastatur Loopings und MG-Angriffe üben.



Die Auswahl an Flugzeugen ist nicht zu verachten

Mit dem Harrier nehmen wir die Hangars unter Beschuß

Die Flugzeuge verhalten sich einem Actionspiel entsprechend, es ist somit problemlos möglich, mit einer F-16 senkrecht in der Luft stillzustehen und angreifende Flugzeuge mit Dauerfeuer zu bearbeiten.

Damit man nicht völlig die Orientierung verliert, hilft ein kleiner Radarschirm am Bildrand, der die eigene Position, die der Gegner, die Ziele und die eigene Basis anzeigt. Ein Höhenmesser informiert grob, wieviel Luft noch zwischen den Tragflächen und dem Erdboden ist und die Tankanzeige leert sich gewöhnlich beängstigend schnell.

Der Combat-Modus besteht aus rund 150 Missionen, in denen Sie von rechts nach links fliegen und feindliche Einrichtungen bombardieren oder auch einmal nur ein Aufklärungsfoto schießen müssen. Sportlicher sind die Kunstflugwettbewerbe, bei denen man bestimmte Figuren abfliegen muß. Einen Schuß Realitätsnähe haben die Programmierer ihrem Produkt auch gegönnt: Die Hubschrauber fliegen wesentlich langsamer als die Düsenjets, wobei kleine Propellermaschinen genauso flott sind wie wuchtige Kampfflugzeuge. **(fs)**

florian stangl

Genial! Vom ersten Augenblick an fragt man sich, wie die Programmierer es geschafft haben, die Grafik so konsequent auf das Shareware-Niveau der 80er Jahre zu trimmen. Die farbarmen Standbilder beeindrucken durch die einzeln zählbaren Pixel und das Scrolling zeigt perfekt die Bemühungen, den Programmieraufwand gering zu halten. Geradezu überwältigend ist die Komposition der Hintergründe: Berge und blauer Himmel oder tiefes Schwarz – Klasse!

Apropos Scrolling: Das holt aus einem DX-4 oder Pentium die letzten Reserven heraus. Hyperschnell bewegt sich der Bildschirm in alle Richtungen – wen stört's angesichts der famosen Technik, daß man keine Chance mehr hat, sein Gefährt vernünftig zu steuern? Wer's spielbar mag, kauft sich halt einen kleineren Rechner oder drückt feige die Ruckel-, pardon, Turbo-Taste.

Die Zahl der Missionen ist sogar größer als die Zahl der Programmabstürze und wie man es geschafft hat, daß sich alle Vehikel exakt gleich verhalten, ist uns ein Rätsel. Zu unserer großen Freude ist der Ablauf einer Mission nicht zu kompliziert: Man startet problemlos, fliegt nach links, sieht das Ziel, kann nicht mehr ausweichen und zerschellt. Das ganze wiederholt sich mehrere Male, bis der Spieler irgendwann erkennt, daß es sich doch um keinen Aprilscherz handelt und ihm das Lachen im Hals stecken bleibt. Wir empfehlen einen Blick in die Shareware-Ecke.



jet strike

286 / ■ 386/486 / ■ VGA / Super VGA / ■ Soundblaster / S'Blaster Pro / General MIDI / CD-Audio / Maus / ■ Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Rasputin
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 450 KByte + 2,5 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Identische Windows- und Floppy-Versionen erhältlich; ist ab Pentium 60 unspielbar schnell.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

21

FLIGHT LIGHT

»Light« ist in: Neben Bier, Wurst und Zigaretten gibt es auch die schlanke Flugsimulation. »Flight Light« von Sublogic bietet Mager-Grafik, Spar-Sound und entschlackte Optionsmenüs.





Ein Stadtrundflug über New York ist kein Problem

Die Werbung verspricht's uns ständig: »Du darfst« alles, aber nur, wenn's nicht dick macht, nicht weh tut oder gesund ist. Eigentlich trifft das ja auch für Flugsimulationen zu. Dicke Handbücher, fette Optionsmenüs und opulente Grafik-Orgien sind nichts für PC-Besitzer, die auf die Linie ihrer Festplatte achten. Jetzt gibt es eine Flugsimulation »light« von SubLogic, die einst mit Chefprogrammierer Bruce Artwick den Ur-»Flight Simulator« entwickelten. Der »Flight Simulator« zählt ja seit Jahren zu den Klassikern unter den Flugsimulationen. Mittlerweile geht Bruce Artwick mit seiner Firma BAO eigene Wege und hat SubLogic durch Microsoft verbieten lassen, den alten Source-Code zu benutzen. Die Firma ließ »Flight Light« deswegen komplett neu entwickeln, obwohl die schlanke Version dem »großen« Flugsimulator von Microsoft auf den ersten Blick täuschend ähnlich sieht.



Das obere Bild zeigt alle Details, darunter ist die Grafik für langsame Rechner zu sehen

Mitten im schönen Chicago stehen Sie mit Ihrem flotten Learjet auf der Runway, die Turbinen summen, die Wolken am Himmel ziehen vorbei und der Tower gibt ein nüchternes »Clear for Take Off!« durch. Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie starten oder Sie manipulieren erst ein wenig am Wetter, dem Flugziel oder auch nur der Temperatur herum. Zum Starten müssen Sie nur vollen Schub geben, dann langsam die Nase des Flugzeugs hochziehen und das war's auch schon. Wer sich nicht so sicher im Umgang mit Jets ist, aktiviert den Autopiloten, der sich entweder um alles kümmert oder nur Ihre gröbsten Fehler ausbessert, bevor Sie abstürzen.

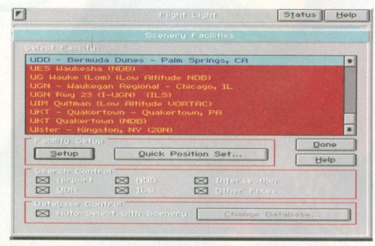
Die Steuerung übernimmt man entweder mit dem Joystick oder der Tastatur, deren Empfindlichkeit in einem speziellen Menü individuell angepaßt wird. Mit der Maus bedienen Sie noch diverse Anzeigen und Instrumente in der unteren Hälfte des Bildschirms, die vom Cockpit eingenommen wird. Dort findet man neben realistisch ge-



im wettbewerb

Mit dem großen Bruder Flight Simulator 5 kann das schwachbrüstige Flight Light nicht mithalten. Billigere Grafik und noch weniger Optionen erfreuen keinen PC-Piloten. Der Space Simulator hat trotz einiger Macken und immenser Hardware-Anforderungen wesentlich mehr Abwechslung und Neues zu bieten. Immerhin ist Airbus A320 noch langweiliger und trister als das neueste Werk von SubLogic. Wer im Bereich der nicht-militärischen Simulationen eine wirklich spaßige Alternative sucht, greife zu Stunt Island, das mit irrwitzigen Stunts und einer manierlichen Grafik den Spitzenplatz einnimmt.

Spiel	Wertung
Stunt Island	79
Flight Simulator 5	65
Space Simulator	57
FLIGHT LIGHT	**44**
Airbus A320	29



Eine Auswahl der Zielflughäfen



In den Optionsmenüs stellt man sich das Programm optimal ein

Obwohl man hier nach rechts blickt, ändert sich die Cockpitgrafik nicht

stylten Instrumenten wie dem künstlichen Horizont auch die Anzeigen für den Autopiloten oder eine Übersicht über die Trimmung des Flugzeugs.

Sind Sie irgendwann in der Luft und der Flug ist einigermaßen stabil, beginnt die Orientierung. Das Fliegen nach optischen Merkmalen ist nur für sehr kurze Distanzen wie einen Stadtrundflug oder ähnliches geeignet. Wer von einer Stadt zur anderen will, muß sich mit dem Kompaß und diversen Funkfeuern anfreunden, welche die Richtung weisen.

Während des Flugs bleibt Ihnen im Pilotensitz nicht viel zu tun. Hin und wieder die Höhe kontrollieren, die Richtung anhand der Funkfeuer ausrichten und auf Veränderungen des Wetters reagieren. Solch ein Flug nimmt in Echtzeit schon einige Stunden in Anspruch, weswegen die Programmierer eine Zeitbeschleunigung eingebaut haben, mit der Sie den Flug auf das bis zu 16fache beschleunigen könnnen. Genauso dürfen Sie den Bildausschnitt bis auf das 512fache heranzoomen, was aber nicht immer sinnvoll ist, da so die Übersicht leicht verloren geht.

Grafisch stellt sich Flight Light trotz der Auflösung von 320x400 Pixel wenig aufregend dar. Die eine Hälfte des Bildschirms dominieren die Cockpitanzeigen, in der anderen sehen Sie braun-grüne Flecken in diversen Schattierungen, hin und wieder auch ein graues oder braunes Rechteck, das ein Gebäude darstellt. Der optischen Kargheit entsprechend ist die Grafik ab einem 486er mit 33 MHz flüssig; wer einen schwächeren Rechner besitzt, reduziert die grafischen Details.

Damit sich die Abwechslung nicht völlig verliert, dürfen Sie die bekannten Scenery-Disketten von SubLogic importieren. Damit weiten Sie das Fluggebiet ungemein aus und klappern beispielsweise auch Gebiete außerhalb der USA ab. Haben Sie keine dieser Erweiterungsdisketten, können Sie unter anderem von Texas nach New York fliegen, um die Freiheitsstatue zu bewundern. **(fs)**



Mehrere Fenster dürfen frei auf dem Bildschirm plaziert werden

florian stangl

Mit den zivilen Flugsimulationen ist das so ein Problem: Sie sind zwar schön friedlich, aber einfach stinklangweilig. Wer nicht gerade einen Pilotenschein hat und sein Können am Simulator prüfen will, greift frustriert zur Zeitbeschleunigung. Vier Stunden Flug ohne Ereignisse sind nicht jedermanns Sache. Beim Flight Simulator 5 hat wenigstens die SVGA-Optik gestimmt, doch die Sparausgabe Flight Light verödet dem Spieler auch diesen Genuß. Einfach nur von A nach B fliegen, wobei A und B gleich aussehen, kann nicht der Sinn des Lebens sein. Die Scenery-Disketten helfen da auch nicht viel weiter.



flight light

286 / **386/486** / **VGA** / Super VGA / **Soundblaster** / S'Blaster Pro / General MIDI / CD-Audio / **Maus** / **Joystick**

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	SubLogic
Ca.-Preis	DM 70,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 540 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten:
Neue Szenarien auf Diskette erhältlich; nutzt TallRes-Modus (320x400 Pixel).

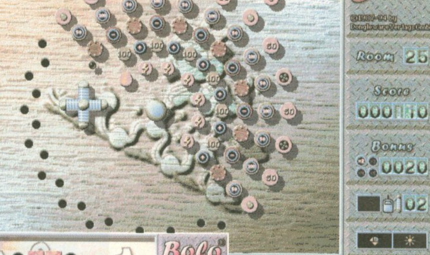
Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

44

CD ROM

BOLO

Kleine schwarze Kugel gegen großen braunen Ziegelstein – und Sie mit dem Bolo-Schläger mittendrin. Dazu gibt's meditative Musik, hochauflösende Comic-Grafik und Leveldesign aus einem Physik-Labor.



Bolo sprengt mit ungewöhnlichem Level-Design viele Konventionen

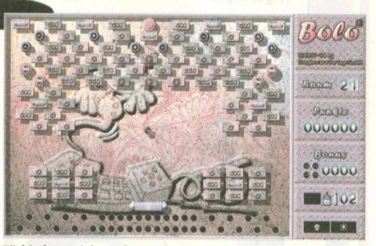
Vorsicht vor den schwarzen Löchern; sie ziehen die Kugel an und aus dem Spielfeld hinaus

Die Spieleclone-Polizei versucht seit Jahren vergeblich, Programmierer Meinolf Schneider das Delikt »Ideenklau« anzuhängen. Knapp sieben Jahre nach der Atari-ST-Version von »Bolo« prüft man auch bei der frisch erschienen PC-Variante unter Anwendung von »Breakout« und »Arkanoid« den Plagiatsverdacht.

Der Versuch wird ohne Erfolg bleiben: Zwar sind drei Spielelemente gleich (Ball, Schläger, Ziegelstein), doch was danach kommt, ist radikal anders gegenüber den Vorbildern. Die Grundidee klingt bekannt: Spieler steuert Schläger, Schläger trifft Ball, Ball trifft Ziegelstein, Ziegelstein zerbröselt, Punktekonto steigt. Aha-Erlebnis Nummer Eins taucht auf, sobald der Spieler die Maus in die Hand nimmt. Der Schläger bewegt sich nämlich nicht nur nach links und rechts an der unteren Bildschirmkante entlang, sondern kann komplett über das Spielfeld gelenkt werden – solange ihn weder Wand noch Stein blockieren. Die Aha-Erlebnisse Nummer Zwei bis Zweihundert hat man allerdings erst beim Spielen der insgesamt 50 unterschiedlichen Levels. Ohne Vorwarnung in Anleitung oder Bildschirmtext prasselt eine neue Idee nach der anderen auf den Spieler ein.

Da wäre zum Beispiel die Schwerkraft – mal gar nicht vorhanden, dann wieder ständig die Richtung wechselnd. Oder die Steuerung: Je nach Witterung (angedeutet durch Sonnen oder Schneeflocken in der Statuszeile) reagiert der Schläger absolut griffig oder schliddert nur Ihre Mauskommandos ungefähr nach. Der Schläger selbst ändert gern mal seine Form: mal längs-, mal quergestreckt, kleiner oder größer, manchmal gar als schwer zu handhabendes Kreuz oder runde Scheibe. Je nach Level hat die linke Maustaste unterschiedliche Funktionen: Sie macht den Schläger kleiner oder größer, verändert seine Form oder schaltet einen Kugelmagneten ein.

Nicht zu vergessen wären die Gummibänder: Mal ist der Ball mit einem elastischen Seil an den Schläger gekoppelt, dann ist die Leine zwischen einem Stein und der Kugel ge-



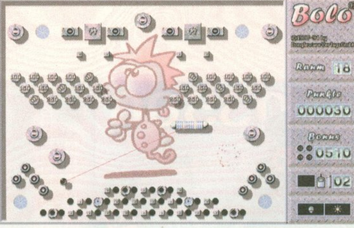
Tückisches Spiel mit der Mechanik: Sieben elastische Seile halten die Kugel in Schach.

boris schneider

Bolo ist ein Spiel der Gegensätze, das technisch höchste Höhen erklimmt, den Spieler aber oft genug unnötigt frustriert. Wenn schon die Gelegenheitsspieler-Gemeinde angesprochen werden soll, dann wäre eine etwas nettere Speicherfunktion nicht fehl am Platze. Einmal laden und schon ist der Spielstand wieder futsch? Damit kann man Profis herausfordern, aber Einsteiger nur veräppeln. Genauso das Thema »Training« – die Funktion bleibt gesperrt, bis ich 50.000 Punkte erreicht habe; genausogut könnte ich einem Stabhochspringer erst seinen Stab geben, wenn er schon mindestens 5 Meter überquert hat.

Solche Lappalien müssen doch nicht sein, wenn das Team gleichzeitig Grafik zaubern kann, bei der man einfach nicht glaubt, das nur 16 Farben auf der Mattscheibe zu sehen sind – richtig gelesen, Bolo braucht kein Super-VGA, sondern nutzt einen normalen VGA-Modus und kommt so ohne VESA-Treiber-Wirrwarr zurecht.

Bolo ist, entgegen der Anleitungsaussage, nichts zum beruhigen und abregen. Die Maus fest im Griff werden Sie die wirklich tückischen Levels verfluchen und den Blutdruck steigen spüren. Aber so einfach vom Bildschirm los kommen Sie auch nicht. Bolo macht einfach Spaß und ist, hat man erstmal die Trainingstaste aktiviert, ein prima Spiel für Zwischendurch, aber eben nichts zum Durchspielen.



In diesem Level sind Schläger und Kugel durch ein Gummiband verbunden

spannt. Richtig interessant wird es bei Kombinationen wie etwa vier Bällen in einem Netz aus acht Gummibändern. Und da sind dann noch die Steine. Die einen geben nur Punkte (und explodieren dabei optisch eindrucksvoll) die anderen machen das Spiel so richtig verrückt. Sie magnetisieren die Kugel, schalten die Schwerkraft um, teleportieren den Spielball an eine andere Stelle, beschleunigen ihn raketenhaft, schalten andere Steine zu anderen Funktionen um, machen das Licht im Level dunkler, lassen neue Löcher im Fußboden entstehen, blenden Sie mit einem Lichtblitz, machen Ihren Schläger kleiner, setzen weitere Bälle frei, hetzen Schläger-Killer auf sie, erhöhen einen Bonus-Zähler, verändern die Witterung und damit die Steuerung, lösen ganze Serien von Explosionen aus, und, und, und...

Maximal ein Spielstand darf gespeichert werden; dieser wird nach dem Laden auch sofort wieder gelöscht. Bestehen bleibt nur die Highscore-Liste; wer sich hier mit mindestens 50.000 Punkten eintragen kann, darf im Trainingsmodus jeden der 50 Levels direkt anwählen. **(bs)**

Drei Kugeln, drei Gummis und viele Lampen: Je mehr Birnen kaputt gehen, desto dunkler wird der Level.



bolo

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ■ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeit
Hersteller	Dongleware
Ca.-Preis	DM 70,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Gut
Sound	Sehr Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: wenige hundert Byte (Spielstände)
CD-Belegung: ca 320 MByte

Besonderheiten:
16-Bit-Stereo-Sound, Bonus-CD-Audio-Tracks.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

65

HUGO

Kann ein Spiel sonderlich komplex sein, das ursprünglich für eine Fernsehshow entwickelt wurde? Und warum reimt sich »Qual« so gut auf »Kabelkanal«?



Gleiswechsel mit Designtücken: Einige Streckenpassagen muß man auswendig lernen, um nicht in Sackgassen zu landen.

Wenn ein hoher Politiker das nächste Mal meint, wegen einer bösen WDR-Satire schnell die ARD auflösen zu müssen, empfehlen wir ihm den Griff zur Fernbedienung. Da kann er sich in den Niederungen des Privatfernsehens daran satt sehen, was die Alleinherrschaft von König Quote so alles hervorbringt.

»Hugo« ist eine Live-Sendung, bei der Zuschauer anrufen und mittels der Tasten an ihrem Telefon eine Spielfigur steuern können. Durch Knöpfchendruck im richtigen Augenblick läßt man den namensgebenden Kobold hüpfen, ausweichen oder ducken, um sich zur Endrunde vorzuspielen. Dort sitzt Madame Hugo nebst Kinderschar im Käfig, von einer fies wirkenden Dame aus nicht nachvollziehbaren Gründen (ehemalige WDR-Redakteurin?) gefesselt und geknebelt.

Zu allem Unglück wird das halbstündige Treiben von jungen Damen moderiert, deren Bildschirm-Präsenz ich mir nur durch eine Aktenordner-Verwechslung bei den Casting-Unterlagen erklären kann. Intellektuelle Höhepunkte sind passende Kommentare von »Hey!« bis »Och!«; dabei wird die Kamera mit Glupschmiene niedergestarrt. So jemanden würde man nicht mal seinem Todfeind als kleine Schwester wünschen.

Die Reaktionsspiele, die für die Sendung programmiert wurden, sind TV-gerecht. Also nicht zu kompliziert, damit sich Hugo auch über die Telefonverbindung noch sauber steuern läßt. Das ist durchaus sinnvoll, aber auf PC-Monitoren ist man ganz andere Maßstäbe gewohnt. Wie im Fernsehen lassen Sie Hugo durch den Wald hoppeln oder im Doppeldecker an Ballons vorbeischwirren. Als Erweiterung gibt es lediglich den schwierigeren »Arcade-Modus«, was an der Anspruchslosigkeit der Steuerung nicht viel ändert. Hat man Hugo durch zwei Stufen bugsiert, steht das Finale mit der Familienbefreiung an. Im Fernsehen würden Sie dann was gewinnen; bei der PC-Umsetzung haben Sie erst mal 80 Mark verloren – zumindest laut unverbindlicher Preisempfehlung. **(hl)**





Zwei der insgesamt vier Spielvarianten: Jump-and-Run im Wald und 3D-Slalom im Flugzeug.

heinrich lenhardt

Diese recht lieblose PC-Umsetzung von vier TV-Spielchen erfüllt nach heutigen Profi-Maßstäben fast schon den Tatbestand der Beleidigung. Außer den großen Spielfiguren hat die 16-Farben-Grafik keine sonderlichen Vorzüge. Die nicht abbrechbare Sprachausgabe in Verbindung mit einem debil grinsenden Hugo in Großaufnahme ruft allenfalls Aggressionen hervor. Zum Schluchzen ist das laienhafte Intro, das man sich bei jedem neuen Versuch komplett ansehen muß.

Als Werbespiel für den Sender »Kabel 1« oder als Shareware-Bereicherung wäre Hugo ganz putzig. Tiefgang und Langzeitmotivation sind aber so jämmerlich, daß ich nicht viel Geld für das bißchen Gehopse ausgeben würde. Als Zielgruppe verbleiben lediglich alle Hugo-Enthusiasten, die keine TV-Folge versäumen: die PC-Version dient als optimale Trainingsmöglichkeit. Und da sage mal einer, wir würden nicht verzweifelt nach positiven Aspekten suchen...



hugo

286 | **386/486** (✓) | **VGA** (✓) | Super VGA | **Soundblaster** (✓) | S'Blaster Pro | General MIDI | CD-Audio | Maus | Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeit
Hersteller	ITE
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; befriedigend (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 570 KByte
Festplattenplatz: ca. 9 MByte

Besonderheiten:
Vier Spielvarianten: welche zwei drankommen, darf eingestellt werden. Zwei Schwierigkeitsgrade.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.

32


DIE CD-ROM-HITS DES JAHRES:
SIMULATION · STRATEGIE · ACTION
GENESIA
LOADSTAR
SUPERSKI PRO
PREISFRAGE
10x EINEN CD-ROM TITEL
DEINER WAHL VON DIESER SEITE ZU GEWINNEN.
FRAGE: WIEVIELE VERSCHIEDENE TITEL SIND AUF DIESER SEITE ABGEBILDET?
ANTWORT AUF EINER AUSREICHEND FRANKIERTEN POSTKARTE MIT DEN FOLGENDEN ANGABEN:
LÖSUNG, RECHNERTYP, ZEITSCHRIFT AUS DER DIESE SEITE STAMMT & ALTER AN
BMG INTERACTIVE ENTERTAINMENT, POSTFACH 1280, 25443 QUICKBORN
EINSENDESCHLUSS IST DER 30. APRIL 1995 (DATUM DES POSTSTEMPELS).
DER RECHTSWEG SOWIE DIE TEILNAHME DER BMG-MITARBEITER SIND AUSGESCHLOSSEN.
BMG INTERACTIVE Entertainment
ERHÄLTLICH U.A. BEI:
VOBIS MICROCOMPUTER AG
KARSTADT MIT CD-CENTER
Media Markt
SATURN NICHT WUNDERN, SPAREN.
KORONA SOFT
TEL. 05241/1828
FAX 05241/13043
KREDITKARTEN AKZEPTIERT



BUREAU 13

Achtung, Abnormalitätsalarm: Als »Ghostbusters für Erwachsene« gehen die Agenten des hochgeheimen 13. Büros auf Geisterjagd.

Was wäre, wenn es wirklich Übernatürliches, Paranormales und Geisterhaftes gäbe? Nun, eine vorsorgende Regierung würde flugs einen besonderen Geheimdienst mit überaus speziellen Agenten ins Leben rufen. Das will einem zumindest die Anleitung zu »Bureau 13« klarmachen – und damit nicht genug: Das Spiel sei in Wirklichkeit ein genialer Test, um neue Rekrutierungskandidaten ausfindig zu machen. Wer sich also auf die neuen beruflichen Aussichten als Top-Agent freut, schiebt mutig die CD ins Laufwerk.

Auch wenn es sich bei der Vorlage von Bureau 13 um ein Papier-Rollenspiel handelt, stellt die Computerumsetzung ein waschechtes Grafik-Adventure dar. Von anderen Vertretern des Genres unterscheidet sich das Spiel schon auf den ersten Blick dadurch, daß es sechs verschiedene Charaktere gibt: Hacker, Priester, Dieb, Hexe, Vampir und »Mech«. Aus diesen sechs Agenten wählt man zu Beginn des Spiels zwei aus (passend zum Namen der Programmierfirma »Take 2«), die dann das ganze Spiel hindurch zusammen agieren. Jede Figur hat ein oder zwei Spezialfähigkeiten: Während sich der Hacker z.B. mit Computern und Waffen aller Art auskennt, ist der Vampir fast unverwundbar und in der Lage, sich in Nebel zu verwandeln. Der Auftrag der wilden Truppe besteht darin, in der Stadt Stratusburg einen freischaffenden Spezialagenten zu finden, der aus irgendeinem Grund damit begonnen hat, gezielte Anschläge zu verüben. Das Spiel beginnt neben der örtlichen Polizeistation, deren Sheriff erst vor kurzem ins Krankenhaus befördert wurde. Im Laufe der Handlung erkundet man die umliegende Stadt und einige sonstige Örtlichkeiten, die per fahrbarem Untersatz erreicht werden können.

Im Park untersucht unser Vampir seine Sammlung an Audiokassetten



Der Mülleimer brennt, doch die Plexiglasscheibe zum Feuerlöscher öffnet sich nicht – wer da wohl am Werk war?

Abhängig vom zusammengestellten Duo sind mehrere der Rätsel auf andere Art und Weise zu lösen. Um etwa in einen bestimmten Raum zu gelangen, muß man entweder einen Job als Postbote annehmen (dazu ist aber nicht jeder Agent in der Lage – man höre und staune!), oder durch eine Damen-Umkleidekabine stiefeln. Letzteres Privileg bleibt allerdings aus sittlichen Gründen den beiden Damen des Büro 13 vorenthalten. Einfacher hat's der Vampir, der einfach in Nebelgestalt durch die »verbotene Zone« wabert. Im besag-

jörg langer

Bureau 13 ist eines der Programme, die nach dem Einspielen angenehm überraschen – an die Stelle des Scheins hat man hier das Sein gerückt: Gute Bedienung, faire Puzzles und eine spannende Handlung. Allerdings fallen diverse Logikfehler störend auf, auch wenn sie den Spieler nicht behindern.

Vor allem die sechs Charaktere machen das Geschehen sehr interessant und könnten tatsächlich Anreiz genug sein, das Spiel ein zweites Mal mit anderen Agenten zu lösen: Wo der eine Spion ein Schloß per Pickpocket-Fähigkeit knackt, reißt der andere einfach die ganze Tür ein.

Bureau 13 ist mit Sicherheit kein Kaufzwang-auslösender Überknaller, bietet aber solide Adventure-Kost mit einigen neuen Ideen. Die Rätsel sind logisch geraten und auch für Einsteiger geeignet, wenngleich die eine oder andere Stelle rauchende Köpfe verursachen könnte. Fans des Genres sowie Dark-Fantasy-Liebhaber sollten auf jeden Fall mal einen Blick riskieren.



Mit diesem Gefährt wechselt man zwischen den Schauplätzen

ten Raum angekommen, fehlt unserem Helden für weitere Aktionen aber noch etwas Licht. Während sich der Techniker nun eine neue Sicherung zusammenbaut, klauen alle anderen schnell mal eine aus dem Polizeipräsidium. Die Hexe hat zusätzlich noch die Möglichkeit, einen Licht-Zauberspruch loszulassen.

Auch bei der umfangreichen Sprachausgabe unterscheiden sich die Agenten; zudem wird der Spieler von einer Frauenstimme über alles informiert, was er betrachtet, anfaßt oder einsteckt. Wem die ständige Laberei zuviel wird oder wer mit gesprochenem Englisch leichte Probleme hat, kann auch auf (englische) Textausgabe umschalten. Nun sieht man – wie von den LucasArts-Adventures gewohnt – über dem jeweils Sprechenden den gerade geäußerten Satz. Bei der Bedienung wurde versucht, es jedem rechtzumachen. Demzufolge steuern Sie Ihr Ghostbusters-Duo entweder per Bedienungsleiste, Tastatur oder Icons. Die letzte Möglichkeit ist am komfortabelsten: Sobald sich der normalerweise rote Cursor über einer interessanten Stelle befindet, wechselt er die Farbe. Nun schalten Sie mittels rechter Maustaste zwischen den gerade sinnvollen Aktionen um; z.B. Anschauen, Untersuchen, Aufnehmen oder Öffnen.

Falsches Vorgehen und gewalttätige Aktionen können sich negativ aus den Score auswirken – schließlich ist das Büro 13 ein wahnsinnig geheimer Verein, der keinerlei Aufsehen erregen will. Ganz perfekt wurde diese Punktebewertung allerdings nicht umgesetzt: Für das wiederholte In-Brand-setzen ein und desselben Mülleimers gibt es jedesmal neue Punkte. Auch einige Logikfehler fallen unangenehm auf: Da weigert sich der Vampir, eine Jacke anzufassen, bloß weil sie einen Schlüsselbund mit Heiligenikone enthält. Ein ausgewachsenes Wand-Kruzifix mitgehen zu lassen, bereitet ihm hingegen keinerlei Probleme. Und warum kann derselbe Vampir zwar die meisten Türen per Nebel-Sonderfähigkeit überwinden, nur um an einem grobmaschigen Zaun zu scheitern?

Die Grafik ist insgesamt gut gelungen, auch wenn sie stellenweise etwas grobkörnig wirkt. Neben Sprachausgabe, Geräuscheffekten und einem teils nervigen, teils atmosphärischen Hintergrundgedudel darf man sich den Klängen einer rockigen Band namens »The Heavy Skies« hingeben: Fünf Stücke, die auch auf normalen CD-Playern abspielbar sind, sorgen für musikalische Abwechslung. Auf diesen Bonus sowie die Sprachausgabe muß man bei der Floppyversion verzichten. **(la)**

Drei Geheimtüren und ein geöffneter Rauchmelder – ganz schön viel für einen einzigen Raum!



Wenn das Waigel wüßte: Unser Vampir erhält seine Blutkonserven auf Steuerkosten.



im wettbewerb

Sam & Max	89
BUREAU 13	**70**
Dreamweb	55
Hell	49
Presumed Guilty	40

Dreamweb hat einen ähnlichen Dark-Fantasy-Hintergrund wie Bureau 13 und ist dabei etwas atmosphärischer. Dafür aber enttäuschen die Grafiken sowie die relativ kurze Spieldauer. Gametek's Hell kann in punkto Spielwitz und Steuerung nicht mit dem hauseigenen Konkurrenten Bureau 13 konkurrieren, sieht allerdings besser aus. Auch bei Sam & Max ist ein Detektivduo unterwegs, doch statt mit einer düster-ernsten Stimmung hat man es mit kübelweisem Sarkasmus und abgedrehten Puzzles zu tun. Presumed Guilty ist ein Beispiel, wie man es nicht machen sollte: Konstruierte Dialoge, dröge Puzzles und die Suche nach pixelgroßen Gegenständen verärgern den Spieler.



bureau 13

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · **S'Blaster Pro** · General MIDI · **CD-Audio** · **Maus** · Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Take 2 / Gametek
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; mittelschwer
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 520 KByte + 1,5 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 13 MByte
CD-Belegung: ca. 300 MByte

Besonderheiten: Sprachausgabe, zwei Spielfiguren gleichzeitig.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

70

BIG RED ADVENTURE

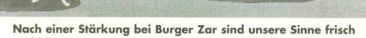
Dieses Abenteuerspiel hat gute Chancen, an der Kremlmauer beigesetzt zu werden. Rote Socken greifen in Rußland nach der Macht; ein Heldentrio will das Comeback der Kommunisten verhindern.

Das Leben erzählt eigentlich die besten Geschichten. Erst vor einigen Wochen sorgte Boris Jelzin für fragwürdige Heiterkeit, als er wegen einer Lappalie am Atomraketen-Köfferchen der russischen Nuklearsammlung nestelte: »Oops, zwei Raketen unterwegs nach Washington… war nicht so gemeint, Bill!«. Da wirkt die Hintergrundgeschichte des auf schrill getrimmten Abenteuerspiels »Big Red Adventure« regelrecht nüchtern und bieder: In Rußland trachten kalte Krieger aus der Kommunisten-Ära nach der Macht. Zufälligerweise halten sich drei Touristen in Moskau auf, die in den Putschplan verwickelt werden. Sie kommandieren unsere liebenswerten Helden quer durch Rußland, um die finsteren Pläne der bösen Buben zu durchkreuzen.



So ohne weiteres kommen Sie nicht aus Moskau raus

Nicht nur durch die verzweifelten Humorbemühungen erinnert Big Red Adventure an den LucasArts-Klassiker »Day of the Tentacle«. Auch bei der Core-Neuheit steuern Sie ein



Nach einer Stärkung bei Burger Zar sind unsere Sinne frisch und klar

Trio, das aus zwei Helden und einer Heldin besteht. Die Herren sind der diebische Technik-Tüftler Doug Nuts und das Schwergewicht Dino Fagoli, gesegnet durch viele Muskeln und sanftes Gemüt in Verbindung mit wenig Verstand. Die Klischee-Palette wird komplettiert durch Donna Fatale, das leichte Mädchen aus der Abteilung »kurzer Rock, großer Busen« – wie sollen wir nur soviel Originalität verkraften? Anscheinend war es die Intention der Programmierer, der Bedienung ein umständliches Planwirtschafts-Flair zu verpassen. Um das Menü mit Verb-Icons und Inventarobjekten



Ein Menü für alles: In der obersten Reihe tummeln sich die Icons für die Verben. Darunter lümmeln die Gegenstände im Inventar.

heinrich lenhardt

Wenn's um Humor geht, versteht nicht jeder Programmierer Spaß. Aktuelles Beispiel: Eine italienische LucasArts-Fangruppe spielt zu lange »Day of the Tentacle« und meint selbstbewußt »Das können wir auch!«. Könnt ihr eben nicht, Jungs, denn mindestens 50 Prozent Eurer Gags in Big Red Adventure verenden unweit des eisernen Peinlichkeits-Vorhangs.
Auch andere Eigenleistungen erweisen sich als strapaziös: Die hochauflösende Grafik frißt Festplatten-Platz wie andere Leute Schokoladenplätzchen, sieht aber nicht allzu aufregend aus. Die Benutzerführung gehört zum Umständlichsten, was die Point-and-Klick-Gefilde in den letzten Jahren erdulden mußten: Um die häufigste Adventure-Aktion auszuführen, das Untersuchen eines Gegenstands, muß ich jedesmal die rechte Maustaste drücken, langwierig das Lupen-Icon ansteuern, die Taste loslassen und darf dann endlich mit links auf den Gegenstand klicken. Man sehe bitte bei LucasArts nach, wie so etwas einfacher gelöst wird…
Allerdings ist das Programm nicht so schlecht, daß es gleich zur roten Gefahr wird. Die Anzahl der Schauplätze und Gegenstände ist ansehnlich. Das Puzzledesign gewinnt keinen Sonderpreis, hält sich jedoch in akzeptablen Regionen. Gegenüber Schauderalternativen wie »Presumed Guilty« zieht sich Big Red noch halbwegs achtbar aus der Affäre, aber so richtig toll ist das alles nicht.



aufzurufen, müssen Sie die rechte Maustaste gedrückt halten. Dann den Cursor aufs gewünschte Symbol lenken und loslassen; jetzt hat sich der Mauszeiger in dieses Icon verwandelt. Mit der Lupe klickt man z.B. interessante Gegenstände an, um nähere Informationen zu erhalten. Die anderen Verben sind »öffnen«, »nehmen«, »reden« und »benutzen«. Manche Gegenstände lassen sich zudem miteinander kombinieren.

Das Mausgefuchtel bei gedrückter Taste ist nicht das einzige Detail, welches sanfte Irritationen auslöst. So können Sie zwar Objekte aus dem Inventar in Verbindung mit Elementen der Hintergrundgrafik benutzen. Einmal aufgesammelt, läßt sich ein Gegenstand aber nicht mehr untersuchen – merkwürdig. Tröstlicherweise sorgt das System wenigstens für Komfort. Sobald man mit dem Mauszeiger ein interessantes Detail streift, erscheint automatisch eine Textbeschreibung und macht auf das Objekt aufmerksam.

Die platzfressenden Super-VGA-Grafiken wirken leider liebloser als so bei so manchem LoRes-Adventure. Auch die Animation der großen Spielfiguren kann sich nicht mit dem Tentacle-Vorbild messen. Beim Herumstreunen wird man rasch mit dem Humorlevel der Programmierer konfrontiert: Der Fast-Food-Laden heißt »Burger Zar«, vor dem Kaufhaus Gum stehen die Menschenmassen natürlich Schlange und der japanische (!) Zeitungsverkäufer kann den Buchstaben »r« nicht richtig aussprechen – zum Brüllen.

Als schlechten Witz muß man auch die Diskettenversion bezeichnen, die wagemutige 70 MByte auf Ihrer Festplatte vollmüllen will. Gnädigerweise läßt sich das Adventure auch in vier Teilhäppchen installieren; das Intro wird auf Wunsch als fünfter Gang separat gereicht. (hl)



Nur an wenigen Stellen haben Sie die Wahl zwischen zwei Antworten



big red adventure

286 · 386/486 · VGA · Super VGA · Soundblaster · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · Maus · Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Core Design/Dynatek
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Bedienung	Ausreichend
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM.: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 70 MByte (Teilinstallation in Häppchen von je ca. 15 MByte möglich)

Besonderheiten: ...wie wär's mit »umständlichste Benutzerführung des Monats«?

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM und Maus.

51

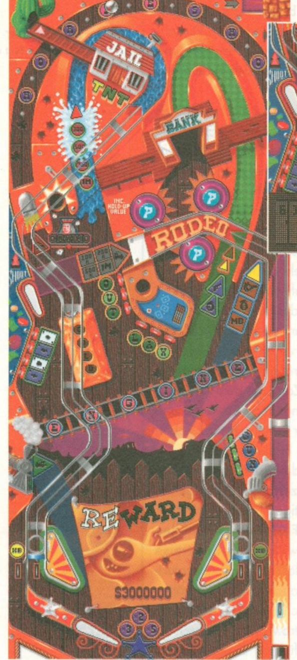


PSYCHO PINBALL

Flipper für Psychopathen: rasend schnell, flippig bunt und unglaublich abwechslungsreich.

Flippern am Computer hat gegenüber den Pinballs in der Stammkneipe zwei wesentliche Handicaps: man muß sich sein Bier selber holen und Raucher dürfen nicht ungehemmt auf den Boden aschen. Dafür bietet das heimische Kugel-Vergnügen den großen Vorteil, daß die PC-Flipper immer besser werden. »Psycho Pinball« von Codemasters zeigt, wieviele Ideen und Gags man mit der ordinären Idee, eine hilflose Stahlkugel durch die Gegend zu bolzen, verwirklichen kann.

Vier verschiedene Tische warten auf den Pinball-Freak: »Wild West« bietet rauchende Colts nebst ratternden Eisenbahnen und »The Abyss« versetzt Sie in die Tiefe der Meere, wo sich Hai und Muschel gute Nacht sagen. »Trick or Treat« wendet sich an die Liebhaber von Kobolden und Poltergeistern, während »Funfair« Sie zu einem Rundgang auf den Rummel einlädt. Der Clou am vierten Tisch: Er ist der Ausgangspunkt Ihres pinballerischen Schaffens. Von ihm aus erreicht man auch die anderen Levels,



Im Wilden Westen geht der Pinball-Punk ab

Auf dem PC-Monitor sieht man immer einen Teil des Flippers. Der Ausschnitt wird der Kugel folgend gescrollt. Hier erscheint gerade eines der Bonusspielchen des »Wild West«-Tisches.

wenn bestimmte Ballfallen und Rampen in einer festgelegten Reihenfolge erreicht werden.

Drei verschiedene Tastaturbelegungen sollten eigentlich jede individuelle Vorliebe der bis zu acht Spieler unterstützen. Neben den drei oder vier Schlägern bedient man die Feder, welche die Kugel ins Spielfeld schlenzt und drei Tasten, mit denen der Tisch angestoßen wird. Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenzprodukten darf nicht nur von unten nach oben gerüttelt werden, sondern auch von links nach rechts und umgekehrt. So haben Sie in kritischen Situationen eine viel bessere Kontrolle über die Kugel. Außerdem stellen Sie die Geschwindigkeit des Stahlgeschosses ein, die von »langsam« bis »Psycho« reicht und dann selbst reaktionsschnellen Profis den Schweiß auf die Stirn treibt. Ist die übersichtliche TallRes-Grafik (320 x 400 Pixel) auf Ihrem Rechner zu langsam, schalten Sie auf die normale VGA-Auflösung zurück oder gehen bei der Qualität der Soundeffekte eine Stufe tiefer.

Die einzelnen Spielfelder sind prinzipiell unterschiedlich aufgebaut, haben aber eines gemeinsam: Alle Ballfallen, Rampen und Ziele sind mit etwas Übung gut anzusteuern und erlauben reizvolle Kombinationen. Immer wieder gibt es kleine Gags, die den reinen Flipper-Alltag würzen. Der »Wild West«-Flipper lädt zu einer Partie Black

florian stangl

Psycho Pinball ist zweifellos der zur Zeit beste Flipper. Die vier Tische strotzen nur so vor Gags und Überraschungen, sinnvollen Zielen und Kombinationen. Der Kugellauf ist einwandfrei und weist nicht die kleinen Ruckler anderer Simulationen auf – Bravo!

Grafisch steckt der Codemasters-Flipper die Konkurrenz locker in die Ballfalle. Das Spielfeld scrollt beeindruckend schnell und ist trotz der großen Detailfülle übersichtlich, spritzige Soundeffekte und angenehme Hintergrundmusiken fallen positiv auf. Das olle Ratter-Ratter-Klonk gehört endgültig der Vergangenheit an.

Endlich darf ich auch einmal mit drei Bällen gleichzeitig spielen, eine Option, die ich bei anderen Pinballs schmerzlich vermißt habe. Obwohl die Spielfelder bis zu vier Bildschirme groß sind, geht die Übersicht bei drei Kugeln nicht verloren.

Wer beim Thema Flipper nicht als erstes an Delphine denkt, sollte sich Psycho Pinball unbedingt näher ansehen. Pinball-Freaks, die als Einschlafhilfe im Geiste Kugeln auf Schäfchen schlenzen, müssen sowieso zugreifen.

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

Ich bestelle folgende CD-ROMs zum Upgrade von PC PLAYER zu PC PLAYER plus: (erst ab Ausgabe 10/94 erhältlich)

☐	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
☐	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
☐	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
☐	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
☐	Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. ☐	DM	☐
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	4,-
	Gesamtsumme:	DM	☐

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

PC PLAYER/PC PLAYER plus-Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

____	PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): ______	DM	______
____	PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): ______	DM	______
____	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): ______	DM	______
____	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): ______	DM	______
____	PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): ____	DM	______
____	PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): ____	DM	______
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):	DM	4,-
	Gesamtsumme:	DM	______

Im Abonnement sparen Sie fast 15%



Der Klassiker: PC PLAYER, das unschlagbare Spiele-Magazin 12 x im Jahr bequem per Post.





Die DeLuxe-Ausgabe: PC PLAYER plus. Ihr dickes Plus – 12 x im Jahr Magazin mit CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover heraus, legen Sie es in eine CD-Box und Sie haben den Überblick Ihrer PC PLAYER plus CD-Sammlung.



4/95

Mit zwei CD-Audio-Tracks aus Inferno und dem Ultima 8 Upgrade

Nur die besten Spieledemos

Mein Windows spielt verrückt
OPERATION: INNER SPACE

Schnelle Action, heißer CD-Sound
INFERNO

Wir sind die Roboter
BATTLEDROME & IRON ASSAULT







Exklusiv: Komplettes Bullfrog-Spiel TUBE!

Gebühr bezahlt Empfänger

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ **JA,** ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ **JA,** ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name

Straße, Nr.

Land -PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,- .*
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 84,-.*

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer. Bankleitzahl

Geldinstut

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Studentenabo nur mit Immatrikulationbesch. (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-*; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 72,-*)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).
* Auslandspreise auf Anfrage

DPP 54

Bitte mit 80 Pfennig freimachen, falls Marke zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Ich bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr.: BLZ/Bankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift

DPP 54

Directory der CD:

```
Directory PATH listing for Volume CDROMSIM
R:\
DATAPLAY

TUBE                    Bullfrogs Tube

DEMOS                   Spielbare Demos
      AMAZONQ           Flight of the Amazon
Queen
      BATTDROM          Metaltech: Battledrome
      CLCKWERX          Clockwerx
      DESCENT           Descent
      INFERNO           Inferno
      INNERSPC          Operation: Inner Space
      IRONASSA          Iron Assault
      SUPRFROG          Superfrog
      WARCRAFT          Warcraft

PREVIEWS                Nicht spielbare Previews
      APACHE            Apache: Gunship
      DAMOCLES          Damocles
      DARKER            Darker
      FLASHTRA          Flash Traffic
      GENESIA           Genesia CD-ROM
      MAGIC             Magic: The Gathering
      PYROTECH          Pyrotechnica

PATCHES                 Patches & Updates
      CALC              Windows Taschenrechner
      CYBERIA.USA       Cyberia (USA)
      EARTHSIE.USA      Earthsiege (USA)
      LINKS             Links - The Challenge of Golf
      MENZO.CD          Menzoberranzan (CD
ROM)
      MENZO.DSK         Menzoberranzan (Diskette)
      PAW1942           Pacific Air War 1942
      REPLAY            Action Replay 4.3
      RTZORK.CD         Return to Zork (CD ROM)
      TORNADO           Tornado (Desert Storm)
      TYCOON.ENG        Transport Tycoon
(Englisch)
      U8ENGLSH          Ultima 8 (Englisch)
      U8GERMAN          Ultima 8 (Deutsch)

      WARCRAFT.USA      Warcraft (USA)
WCGOLF                  World Cup Golf (Deutsch)

VIDEOS                  Videoplayer
                        Interview: Al Lowe
                        Interview: Roberta Williams
                        Multimedia Leserbriefe
                        Multimedia Outtakes

TREIBER                 Treiber-Updates
      MITSUMI.ATA       Mitsumi ATA/IDE-CD-ROMs
      CR562             Panasonic / Matsushita 562B

TIPS                    Tips & Tricks
      MEGARACE          Mogelspielstand Megarace
      INFERNO           Mogelspielstände Inferno

TESTPLAY                Testplayer: Descent

SHARE                   Shareware
      MADRAGON          Madragon

PROGRAMM
   BOOTDISK             Bootdisk-Maker
   CDBOOT               Bootdisk-Maker
   CDTOOLS              CD-ROM Tools
   DCC                  DCC 3.0 (DOS-Shell)
   FS5BENCH             Flight Sim 5 Benchmark
   GAMEWIZ              Game Wizard
   IDEID                IDE-Platten-Identifizierer
   MT32GM               MT32 auf General Midi patchen
   NOIDLE               Powermanagement abschalten
   PCXDUMP              PCXDump
   PICEM                Bildbetrachter PICEM
   SB16MPU              SB16 MIDI Patch
   SBMIDI               Waveblaster in MT-32 schalten
   SBRESET              Soundblaster Reset
   SCMODE               Roland SCC-1 in MT-32 schalten
   SLOWMO               Slow Motion
   THRUPUT              Benchmark Thruput
   UNIVBE               Universal VESA
   V400                 Vesa-Fix für Spea und andere
   VGABENCH             VGA-Benchmarks
```

Toolbox

Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

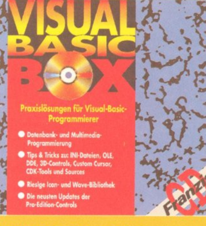
- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft:Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

Insgesamt über 11.000 Dateien

ISBN 3-7723-6533-7
ÖS 418,-/SFr 49,-/DM 49,-

Rückseite ausfüllen und gleich bestellen!

Visual-Basic-Box



Das große Visual-Basic-Packet für Windows, mit hunderten von Programmen im Quelltext.

- Sofort von der CD zu starten.
- Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen.
- Super zur Verwendung als Ideen Pool und Referenz.

Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Management bis zur Multimedia-Programmierung für nahezu jeden Bereich.
Mit VBX-Controls, Bibliotheken und vielen Windows-Tips und Tricks.
Die richtige CD, wenn Sie schnelle Programmier-Erfolge suchen.

ISBN 3-7723-6893-X
ÖS 665,-/SFr 78,-/DM 78,-

Leser-Votum PC PLAYER 4/95



Wunschkonzert

Für die nächsten Ausgaben von PC PLAYER wünsche ich mir Artikel über folgende Themen:

Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe4/95 am besten gefallen:

1.
2.
3.

CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf der CD-ROM von PC PLAYER plus am besten gefallen:

1.
2.
3.

PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

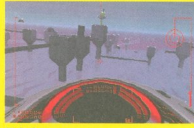
PC Player plus 4/95 – BULLFROGS TUBE



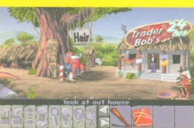
■ Tube



■ Clockwerks



■ Inferno



■ Flight of the Amazon Queen



■ Operation: Inner Space



■ Descent

PC Player plus 4/95 – BULLFROGS TUBE

Bitte mit
80 Pfennig
freimachen.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a

85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

von:

Name ______________________________

Straße, Nr. ______________________________

Land -PLZ, Ort ______________________________

Wertungen für die Charts:

Meine aktuellen Lieblingsspiele:

1. ______________________________
2. ______________________________
3. ______________________________

Spiele-Flop, der mich zur Zeit am meisten ärgert:

____

Die momentan beste „Nicht-Spiele"-Software:

____

Spielefirma mit dem besten Kundensupport:

____

Bitte mit
80 Pfennig
freimachen,
falls Marke
zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40

85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

	ISBN 3-7723-	Titel		
____	**6533-7**	Toolbox je DM 49,-	DM	______
____	**6893-X**	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM	______
____		______________________	DM	______
____		______________________	DM	______
	zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):		DM	5,20
	Gesamtsumme:		DM	______

Name ______________________________

Straße, Nr. ______________________________

PLZ, Ort ______________________________

☐ Ich zahle gegen Rechnung

☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum, Unterschrift ______________________________

20130252





im wettbewerb

Tolle Tische und rasante Grafiken haben Psycho Pinball an die Flipper-Spitze katapultiert. Pinball Dreams Deluxe bietet zwar acht Spielfelder und viele Effekte, ist aber nicht so spritzig wie der neue Referenzflipper. Die zwölf Tische von Epic Pinball weisen ein paar neue Ideen auf, die aber in der Masse der mittelmäßigen Spielfelder untergehen. Akkurate Umsetzungen historischer Flipper bieten Crystal Caliburn und Royal Flush, die aber nur je einen Tisch und eher biedere Kost vorweisen. Innovative Ideen suchen sie bei diesen technisch anspruchsvollen Flippern vergeblich.

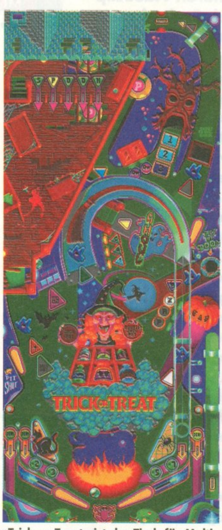
Spiel	Wertung
PSYCHO PINBALL	**81**
Pinball Dreams Deluxe	73
Epic Pinball	67
Crystal Caliburn	60
Royal Flush	42

Jack ein oder Sie müssen in »Trick or Treat« eine kurze Melodie nachspielen bzw. Geister abschießen. Außerdem gibt es Fallen, die nach der dritten versenkten Kugel das Spielen mit drei Bällen gleichzeitig ermöglichen. Dabei entsteht natürlich viel Hektik, denn Sie haben nicht nur drei oder vier Schläger über das große Spielfeld verteilt, sondern auch noch das Handicap des scrollenden Bildschirms. Da die Tische bis zu viermal größer sind als ein Screen, verschiebt das Programm unglaublich schnell und auf einigermaßen flotten Rechnern ruckfrei das Spielfeld, um immer jene Kugel zu zeigen, die als nächstes aus dem Tisch läuft. Diese intelligente Steuerung ist zwar nichts für schwache Nerven, aber größtenteils sehr zuverlässig, so daß Ihnen frustige Erlebnisse der Marke »Das hab' ich ja gar nicht verhindern können!« erspart bleiben.

Wem Psycho Pinball auf Anhieb zu rasant ist, stellt einfach den niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade ein, bremst die Kugelgeschwindigkeit und gibt sich fünf statt drei Bälle vor. Damit sollte es jedem gelingen, die Ziele gekonnt anzuspielen; vor allem, da deren Anordnung sehr intuitiv ist und man das gute Handbuch eigentlich gar nicht benötigt. **(fs)**

Jackpot aktivieren
Jackpot holen
Bonus erhöhen
Hütchenspiel
»Psycho« aktivieren
Targets aktivieren
Zum Jackpot
Zum Jackpot
»Wild-West«
Hütchenspiel aktivieren
»Trick or Treat«
»The Abyss«
Targets aktivieren
Bonus-Anzeige
Extra-Chance

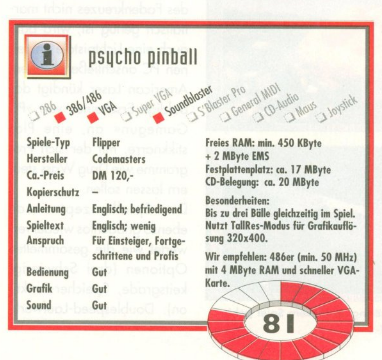
Von »Funfair« aus gelangen Sie auf die drei anderen Tische



»Trick or Treat« ist der Tisch für Multi-Ball-Spezialisten im gruseligen Halloween-Ambiente



Bei »The Abyss« wackelt der Bildschirm, wenn alle »Lava«-Buttons aktiviert sind



psycho pinball

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ☐ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Flipper
Hersteller	Codemasters
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 450 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 17 MByte
CD-Belegung: ca. 20 MByte

Besonderheiten:
Bis zu drei Bälle gleichzeitig im Spiel. Nutzt TallRes-Modus für Grafikauflösung 320x400.

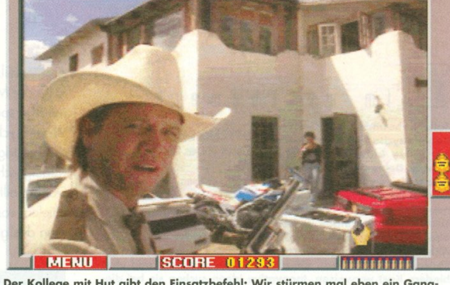
Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und schneller VGA-Karte.

81

CD ROM

DRUG WARS

Die neue Schlichtheit, demonstriert in einer weiteren Videoclip-Ballerei. Wieviel Fadenkreuz-Dramen braucht der PC-Spieler?



Der Kollege mit Hut gibt den Einsatzbefehl: Wir stürmen mal eben ein Gangsternest.

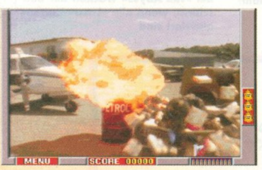
Spiele-test

Hallo, lieber Pauschalurlauber! Schon den Florida-Trip für die Sommerferien gebucht? Dann gönnen Sie sich zur Vorbereitung statt des langweiligen Reisebüro-Videos doch mal dieses spielerische Kleinod von American Laser Games. Da sieht man endlich, wie es in Amerikas Großstädten wirklich zugeht: Schießereien, Autocrashs und Explosionen am laufenden Band. Dazu gesellen sich vertrauenerweckende Gesetzeshüter mit Lebensweisheiten wie »Bei uns in Chicago schießen wir zuerst«.

Von CD-ROM zu CD-ROM bieten die Ballerspiele von American Laser den gleichen, schlichten Inhalt. Auch bei der jüngsten Offerte »Drug Wars« muß niemand befürchten, sich in komplexe neue Handlungsabläufe einarbeiten zu müssen: Bildschirmfüllend läuft ein digitalisierter Videoclip ab. Sie können die Handlung nur durch Schüsse auf Halunken in allen Größen und Formen beeinflussen. Lassen Ihre lahmen Reflexe es zu, daß der digitalisierte Fiesling schneller schießt, wird ein Bildschirmleben abgezogen. Wie schon beim Vorgänger »Crime Patrol« gibt es mehrere Levels, in denen man jeweils die Wahl zwischen vier verschiedenen Missionen hat. Nach erfolgreicher Beseitigung von kleineren Schurken geht es im letzten Szenario schließlich nach Südamerika, wo die Drogenbarone persönlich ins Visier genommen werden.

Wem die Maus zur Steuerung des Fadenkreuzes nicht martialisch genug ist, wird bald auch eine Lichtpistole an seinen PC anschließen können. American Laser kündigt das baldige Erscheinen von »PC Gamegun« an, eine Plastikknarre, mit der sich Programme wie Drug Wars steuern lassen sollen.

Das Spielkonzept wurde ebenso gnadenlos wiederverwertet wie die gesammelten Optionen (drei Schwierigkeitsgrade, Speicher-Funktion). Doublespeed-Laufwerk-Besitzer bekommen schärfere Videos zu sehen als Singlespeed-User. Auch die diversen Schießvarianten (per Zufall tauchen Unschuldige auf, die man natürlich verschonen muß) kennen wir schon von den Vorgängern. Lediglich bei Stunts und Ausstattung wurde nochmal ein Zahn zugelegt. Verfolgungsjagden per Auto und Schnellboot fehlen ebensowenig wie schmierige Bösewicht-Bosse, die sich am Pool einen Longdrink reinziehen, während schmollmündige Gangsterliebchen ihre vorteilhaft ausgebuchteten Badeanzüge vorführen. Der Konsum einer »Miami Vice«-Wiederholung bietet ähnliche Motive bei schärferer Bildqualität... **(hl)**





Crash, Boom, Bang: In diesem Spiel geht einiges kaputt.

heinrich lenhardt

Na ja, so brillant und geistreich war Crime Patrol nun auch wieder nicht, als daß es diesen Aufguß gebraucht hätte.

Auch wer den Primitiv-Charme der American-Laser-Ballereien bislang zu schätzen wußte, wird etwas enttäuscht sein. Technik und Spielablauf bedürfen dringend einer Renovierung. Alle drei Monate frappierend ähnliche Ballersequenzen abzuklappern, macht auf Dauer nicht froh.

Einige Szenen leiden unter der alten Düster-Problematik: Aus welchem finsteren Fenster ein Angriff droht, läßt sich selbst bei kräftig aufgedrehter Helligkeit kaum erkennen.

Die recht aufwendigen Videoclips halten das Programm noch in den 50er-Rängen. Bei den pyrotechnischen Effekten hat man sich sichtlich angestrengt. Steckt doch mal zur Abwechslung ähnlich viel Zeit und Geld ins Spieldesign, Jungs!



crime patrol

286 / **386/486** / **VGA** / Super VGA / **Soundblaster** / S'Blaster Pro / General MIDI / CD-Audio / **Maus** / Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	American Laser Games
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig (auch Sprachausgabe)
Anspruch	Für Einsteiger
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 512 MByte
Festplattenplatz: wenige Bytes

Besonderheiten: Realistisch wirkende Schießereien; für Kinder ungeeignet. Drei Schwierigkeitsgrade; ein Spielstand darf gespeichert werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und Doublespeed-Laufwerk.

55

OPERATION BODY COUNT

Terroristen nehmen hochrangige Politiker als Geiseln. Offensichtlich haben sie auch den Spielspaß in ihrer Gewalt...



Bei Operation Body Count fließt literweise Blut

Mit US-Rapper Ice-T und seiner Crossover-Formation »Body Count« hat Capstones neues Werk nichts zu tun. Vielmehr müssen Sie die Spitzenpolitiker der Vereinten Nationen befreien, die von verrückten Terroristen im UN-Tower in New York festgehalten werden. Dazu arbeiten Sie sich vom Keller bis zum obersten Stockwerk vor und müssen sich mit allerlei Getier und später mit blutrünstigen Verbrechern herumschlagen.

Die Größe des 3D-Fensters, in dem Sie die Gewölbe sehen, variiert je nach Rechnergeschwindigkeit und Hauptspeicher. Die Texturen für Decke und Boden schalten Sie am besten aus, falls das Tempo zu sehr in die Knie geht. Per Maus, Joystick oder Tastatur läuft man durch die rechtwinklig angelegten Gänge, immer eine von fünf Waffen im Anschlag. Mit dem Sturmgewehr, zwei MGs, einem Flammenwerfer und einem Raketenwerfer heizen Sie den Gegnern ein. In einigen Ecken findet man Munitionskisten, die den Vorrat wieder auffüllen. Verbandskästen heilen den angeschlagenen Spieler und neue Waffen liegen entweder herum oder werden getöteten Terroristen abgenommen.

Eine jederzeit zuschaltbare Automap informiert über den Verlauf der Gänge und zeigt sogar die Position der Gegner an, sobald Sie einen Wärme-Sensor gefunden haben. In jedem Level müssen Sie eine Treppe finden, über die Sie ein Stockwerk höher klettern. An manchen Stellen helfen Geheimgänge weiter, deren Existenz auf der Karte angedeutet wird. Hin und wieder lockern kleine Extras wie angedeutete Röhren oder wuchernde Pflanzen die streng rechtwinklige Grafik auf. Das erschwert aber nur die Übersicht und führt dazu, daß man überraschend in eine Gruppe Monster läuft. Die Terroristen sind im Büroambiente wesentlich besser zu sehen und vor allem zu hören, da sie dem Spieler englische Kommandos zurufen. Vier Musikstücke werden direkt von CD gespielt, alternativ schaltet man auf müdes FM-Gedudel um. Operation Body Count darf man im Netzwerk mit oder gegen andere Menschen spielen, auch eine Modem-Option ist enthalten. Selbst dann sind Sie nicht vor literweise Blut und markigen Todesschreien der Terroristen sicher, die das Spiel für Kinder und Jugendliche völlig ungeeignet machen. **(fs)**

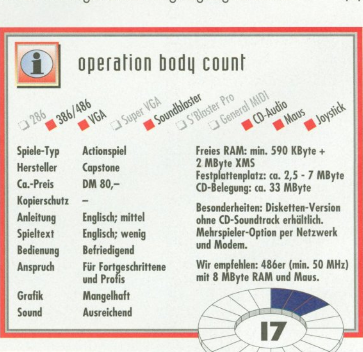
Kein Grafikfehler, sonder ein langer Gang: Die Optik beleidigt das Auge.

florian stangl

Vielleicht sollten aufgebrachte Computerspieler die Programmierer von Capstone als Geiseln nehmen und mit einer Runde Operation Body Count foltern – wenn das nicht gegen die Genfer Konventionen verstieße.

Gruselig schlechte 3D-Ballerspiele mußten wir ja schon mehrere über uns ergehen lassen, doch dieses ist der Minus-Gipfel. Die häßliche Grafik strengt das Auge unangenehm an und macht das Suchen nach nützlichen Gegenständen zur Plage – hat Capstone ein Abkommen mit den Augenärzten getroffen? Die bescheiden animierten und wenig intelligenten Gegner hüpfen meist hilflos umher, überfallen den Spieler aber manchmal derart vehement, daß man schon im einfachsten Schwierigkeitsgrad überraschend schnell sein Leben aushaucht.

Operation Body Count fehlt außerdem jegliche Innovation. Die 3D-Engine stammt noch aus Prä-Doom-Zeiten, erlaubt nur rechtwinklige Mauern und Gänge und gerät schon ins Ruckeln, wenn ein paar pixelige Texturen zugeschaltet werden. Auf dem Shareware-Sektor finden Sie bessere Produkte als diesen unsäglichen Brutalo-Müll.



operation body count

286 · 386/486 · VGA · Super VGA · Soundblaster · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · Maus · Joystick

Spiele-Typ	Actionspiel
Hersteller	Capstone
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; mittel
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 590 KByte + 2 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 2,5 - 7 MByte
CD-Belegung: ca. 33 MByte

Besonderheiten: Disketten-Version ohne CD-Soundtrack erhältlich. Mehrspieler-Option per Netzwerk und Modem.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.

17

GROSS ELECTRONIC

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

MEGA DRIVE

SNES

3DO

Bitte nur Händler anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25

---

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

V.mö. = Vorbestellung möglich • /dt = Deutsche Anleitung oder Version

Titel	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	91,95	*94,95
Aces of the Deep /dt	**84,95**	**84,95**
Aces over Europe /dt	69,95	—,—
Across the Rhine /dt*	**92,95**	**89,95**
Aladdin /dt	62,95	—,—
Alone in the Dark 3 /dt	**—,—**	**89,95**
Armored Fist /dt	89,95	86,95
Battle Bugs /dt	69,95	*85,95
Battle Isle & Data Disk. /dt	73,95	—,—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95	—,—
Battle Isle 2 /dt	**79,95**	**85,95**
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	**—,—**	**49,95**
Bazooka Sue /dt	V.mö.	V.mö.
Bioforge /dt	—,—	89,95
Blackhawk /dt	69,95	—,—
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**—,—**
Bundesl. M. Hattrick Supporter /dt	**49,95**	**49,95**
Cannon Fodder 2 /dt	**62,95**	**—,—**
Caribbean Disaster /dt	V.mö.	V.mö.
Christoph Kolumbus /dt	79,95	89,95
Colonization /dt	**89,95**	**89,95**
Comanche /dt	74,95	74,95
Creature Shock /dt	**—,—**	**94,95**
Cyberia /dt	**—,—**	**99,95**
Dark Forces /dt	**—,—**	**V.mö.**
Das Amt /dt	89,95	94,95
Das Schwarze Auge /dt	79,95	67,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**76,95**	**77,95**
Dawn Patrol /dt	89,95	89,95
Day of the Tentacle /dt	94,95	99,95
Death or Glory /dt	84,95	—,—
Der Baulöwe /dt	79,95	—,—
Der Clou! /dt	79,95	79,95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	44,95	44,95
Descent /dt	**—,—**	**V.mö.**
Die Höhlenwelt-Saga /dt	**—,—**	**89,95**
Die Sage von Nietoom /dt	—,—	49,95
Die Siedler /dt	79,95	—,—
Discworld /dt	**76,95**	**89,95**
Doppelpass /dt	79,95	79,95
Dragon Lore /dt	—,—	74,95
Dungeon Master 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Earthsiege /dt	92,95	89,95
Ecstatica /dt	**76,95**	**89,95**
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—,—	96,95
FIFA International Soccer /dt	**64,95**	**69,95**
Full Throttle /dt	**—,—**	**V.mö.**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	—,—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	63,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95	—,—
Inferno /dt	—,—	99,95
International Tennis Open /dt	—,—	81,95
King`s Quest Edition 1-6 /dt	**—,—**	**87,95**
King`s Quest 7 /dt	**—,—**	**89,95**
Klik & Play /dt	89,95	89,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Lemmings 3 /dt	61,95	66,95
Lion King /dt	**62,95**	**—,—**
Little Big Adventure /dt	**—,—**	**89,95**
Lode Runner /dt	69,95	69,95
Lords of the Realm /dt	64,95	64,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95	—,—
Magic Carpet /dt	**—,—**	**89,95**
Magic Carpet - Hidden Worlds /dt	—,—	V.mö.
Master of Magic /dt	**89,95**	**89,95**
NASCAR Racing /dt	**74,95**	**84,95**
NHL Hockey /dt	79,95	—,—
NHL Hockey ´95 /dt	**—,—**	**79,95**
Novastorm /dt	—,—	82,95
Oldtimer /dt	67,95	79,95
Panzer General /dt	**84,95**	**79,95**
PGA Tour Golf 486 /dt	—,—	94,95
Pinball Dreams de Luxe /dt	—,—	77,95
Pinball Fantasies de Luxe /dt	**—,—**	**77,95**
Pizza Connection /dt	81,95	—,—
Privateer & Strike Commander /dt	**—,—**	**89,95**
Rebel Assault /dt	—,—	87,95
Sam & Max /dt	94,95	99,95
Sensible Soccer International /dt	34,95	39,95
Sim City 2000 /dt	89,95	89,95
Sim Classics /dt	71,95	—,—

Titel	PC	CD-ROM
Sim Tower /dt	V.mö.	V.mö.
Simon the Sorcerer /dt	92,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Space Quest Edition 1-5 /dt	—,—	87,95
SSN-21 Seawolf /dt	79,95	81,95
Star Trek Technical Manual	**—,—**	**89,95**
Star Wars Screen Entertainment /dt	59,95	—,—
System Shock /dt	**79,95**	**87,95**
Tie Fighter / kompl. dt	99,95	—,—
Tie Fighter Mission Disk. /dt	**29,95**	**—,—**
Theme Park /dt	79,95	81,95
Transport Tycoon /dt	**89,95**	**89,95**
Under a killing moon /dt	—,—	99,95
U.S. Navy Fighters /dt	**—,—**	**89,95**
Warcraft /dt	**85,95**	**85,95**
Wing Commander 1 + 2 /dt	—,—	66,95
Wing Commander Armada /dt	69,95	79,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
Wings of Glory /dt	—,—	79,95
Woodruff and the Schnibble of A. /dt	**—,—**	**82,95**
Xplora 1 (Peter Gabriel) /dt	—,—	99,95
X-Wing Compilation /dt	**74,95**	**74,95**

MEGA - HITS

Bundesl. Manager Hattrick /dt	*75,-- PC*
Legend of Kyrandia 3 /dt	*79,-- CD*
Little Big Adventure /dt	*89,-- CD*
Magic Carpet /dt	*89,-- CD*
Master of Magic /dt	*89,-- PC + CD*
Panzer General /dt	*85,-- PC / 79,-- CD*
Star Trek Techn. Manual	*89,-- CD*
Tie Fighter Mission Disk. /dt	*29,-- PC*
Wing Commander 3 /dt	*99,-- CD*

Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
A-Train + Construction Set /dt	42,95	—,—
Dune 2	27,95	35,95
Elite Plus /dt	34,95	34,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
King's Quest 1-4 /dt	je 25,95	—,—
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	23,95
Leisure Suit Larry 2 o. 3 /dt	je 25,95	—,—
Lothar Matthäus /dt	21,95	28,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95	23,95
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Police Quest 1 /dt	29,95	23,95
Police Quest 2 o. 3 /dt	je 29,95	—,—
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95	—,—
Space Quest 1 /dt	29,95	23,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—,—
Taskforce 1942 /dt	34,95	34,95
Ultima Underworld	26,95	—,—
Ultima 6	25,95	—,—
Ultima 7 /dt	35,95	—,—
Wing Commander	25,95	—,—

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	*19,95*
Gravis analog Joystick PC	*49,95*
Gravis analog Joystick Pro PC	*66,95*
Gravis Game Pad PC	*39,95*
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	*199,00*
Sound Blaster 16 Multi CD /dt	*259,00*
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	*329,00*
Sound Blaster AWE 32 Value Edition /dt	*379,00*

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



Nicht schön, aber selten: Mit dem Editor verändern Sie alle Namen nach Lust und Laune.

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

SUPPORTER

Was hat ein Fußball-Strategiespiel mit Nutztierhaltung zu tun? Diese »Erweiterung« zum »Bundesliga Manager Hattrick« gibt Anlaß zu philosophischen Gedanken.

Kühe sind friedlich wiederkäuende Wesen, deren Anblick in ländlichen Gebieten das Gemüt des Wanderers erfreut. Die meisten Bauern halten sich Kühe nicht nur aus ideellen Gründen, auch wenn die brave Holsteiner das Kraulen hinterm Ohr mit einem gutmütigen Schnauben dankt. Kühe sind zum Melken da; die so gewonnene Milch verkauft der Kuhhalter. Die eigentliche Erzeugerin des Produkts, besagte Kuh, erhält keine Prozente, sondern lediglich freie Kost und Logis geboten. Aus einem solchen latent ausbeuterischen Verhalten leitet sich die gängige Floskel »jemanden melken« ab. Im Bereich des menschlichen Miteinanders bezeichnet man so einen Vorgang, bei dem Person A (der Melker) Person B (dem Gemolkenen) finanzielle Mittel entzieht, ohne dafür adäquate Gegenwerte zu liefern.

Käufer von PC-Spielen fühlen sich leicht gemolken. Die ersten Versionen neuer Programme sind oft mit kleinen Fehlern behaftet, die durch Reparaturprogramme, den sogenannten Updates oder Patches, behoben werden. Zum Fußball-Strategiespiel »Bundesliga Manager Hattrick« gibt es jetzt eine Zusatze-Software namens »Supporter«. Angesichts der stolzen Preisempfehlung von rund 60 Mark erwartet der Kunde hier einiges – vielleicht sogar eine verbesserte Version des Spiels oder neue Szenarien, Spielmodi und grafische Delikatessen? Weit gefehlt.

In der Packung findet man lediglich drei Ausbesserungsmaßnahmen: eine Update-Diskette, mit der dem Hauptprogramm die gröbsten Fehler ausgetrieben werden. Ein neues Handbuch mit vielen Tips, nachdem die ursprüngliche Anleitung von zahlreichen Kunden als zu umständlich empfunden wurde. Dritter im Bunde ist der Editor, mit dem Sie beliebig die Namen aller Teams oder Kicker ändern dürfen. Sehr hübsch, aber bei manch anderem Fußball-Strategiespiel gehört diese Option serienmäßig dazu und muß nicht erst nachgekauft werden. Mit dem Editor kann man nicht mal die individuellen Spieler-Stärkewerte ändern. Und neue Vereinswappen dürfen zwar im LBM-Format importiert werden, doch die müssen Sie mit einem anderen Grafik-Programm malen.

Zur Ehrenrettung sei angemerkt, daß der Update auch die Tippfehler bei Spielernamen korrigiert und diverse Transfers berücksichtigt. Echte Ärgernisse wie der umständliche Kopierschutz bleiben hingegen erhalten. Im neuen Handbuch bekommt man zu diesem Punkt nur Schnoddrigkeiten geboten. Wir zitieren: »Es folgt keine Rückmeldung über die Richtigkeit Ihrer Einstellung. Falls Sie sich verklickt haben, merken Sie das spätestens dann, wenn Ihre Mannschaft ohne erkennbaren Grund über einen längeren Zeitraum immer verliert ... In diesem Fall kann sich glücklich schätzen, wer regelmäßig seinen Spielstand sichert«. **(hl)**

heinrich lenhardt

Wirklich ein bemerkenswertes Angebot: Nachdem 120 Mark für Bundesliga Manager Hattrick ausgegeben wurden, darf man jetzt weitere 60 Mark zur Schadensbegrenzung abdrücken. Es zeugt ja von der selbstkritischen Souveränität des Herstellers, nach rund einem halben Jahr Verbesserungen anzubieten. Ich würde mich allerdings fragen, warum ich für die 120 Mark nicht von vornherein ein gutes Handbuch, fehlerfreie Software und einen Editor haben kann...

Ich kenne die genaue Kalkulation nicht, aber 60 Mark für so einen Ausbesserungs-Pack kommen mir recht happig vor. Der eine oder andere Kunde könnte den Eindruck gewinnen, daß sich der Hersteller am Ausbügeln der eigenen Unzulänglichkeiten noch eine goldene Nase verdienen wollte. Und solch ein Verdacht würde der ganzen Spieleindustrie nicht gerade gut tun; die Kundschaft ist wegen fehlerhafter Software ohnehin schon genug genervt.

Und wenn ich noch jemanden mit einem kleinen, unsachlichen Gleichnis nerven darf: Ich kaufe mir ein brandneues Auto, bei dem das Bordbuch schwer verständlich formuliert ist (vgl. Handbuch), ab und zu setzt der Motor mitten in der Fahrt aus (vgl. Bugs/Abstürze) und ein Tageskilometerzähler ist nicht serienmäßig eingebaut (vgl. Editor). »Kein Problem«, meint der Autohändler bei meiner Reklamation, »bezahlen Sie uns zusätzlich nochmal die Hälfte des Kaufpreises und wie reparieren dafür den Motor, geben Ihnen ein besseres Bordbuch und bauen den Kilometerzähler ein!«.

Meine Empfehlung: Auf dieses überteuerte Paket verzichten und als registrierter Kunde lieber bei Software 2000 direkt nach dem Update fragen.



bundesliga manager hattrick supporter

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · S'Blaster Pro · General MIDI · CD-Audio · **Maus** · Joystick

Spiele-Ty	Erweiterung
Hersteller	Software 2000
Ca.-Preis	DM 60,-
Kopierschutz	nach wie vor beim Hauptprogramm; höchst nervig
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte (inkl. Hauptprogramm)

Besonderheiten: Enthält Update, Editor und neues Handbuch. Das separate Hauptprogramm »Bundesliga Manager Hattrick« ist unbedingt erforderlich.

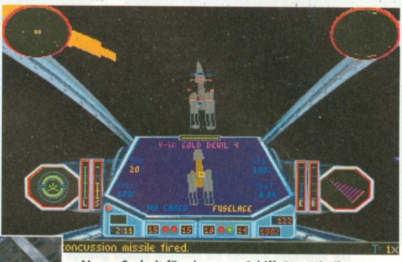
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.

ohne Wertung

TIE-FIGHTER MISSION DISK 1

DEFENDER OF THE EMPIRE

Noch immer regt sich Widerstand gegen den netten Imperator Palpatine und seine tapferen Piloten. Möge die dunkle Seite der Macht mit Ihnen sein...



Neues Cockpit für ein neues Schiff: Das Missile Boat im Kampf mit einem Y-Wing.

Auch wenn Ihnen der Imperator am Ende der siebten »TIE-Fighter«-Mission einen dicken Orden überreichen ließ – Admiral Zaarin hat noch nicht aufgegeben. Der widerliche Rebellen-Sympathisant versucht vielmehr, die Technologie des neuen TIE-Fighters »Defender« zu seinem Vorteil zu benutzen und die gleichgerichteten Bemühungen des Imperiums zu untergraben. Außerdem bedroht er die Fertigungsstätten des bisher besten imperialen Fighters, des »TIE-Advanced«. Vize-Admiral Thrawn wird ausgeschickt, den Verräter endgültig zu vernichten. An seiner Seite kämpfen Sie, der Held der ersten sieben Schlachten.



Einige zusätzliche, kurze Zwischensequenzen lockern das Spielgeschehen auf

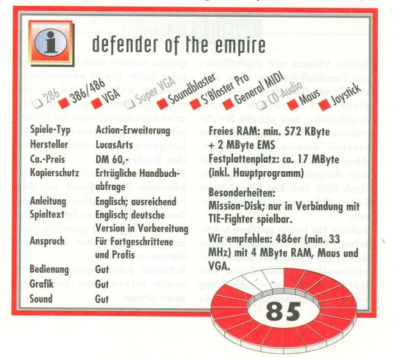
»Defender of the Empire« ist kein eigenständiges Programm, sondern ein Anhängsel für TIE-Fighter, dessen Besitz Voraussetzung zum Spielen der neuen Missionen ist. Nach der Installation darf man sich eine von zwei neuen Schlachten aussuchen. Die dritte wird erst zugänglich, wenn die beiden anderen erfolgreich erfüllt wurden. Jede Schlacht besteht aus sechs Einzelmissionen, so daß es die Mission Disk zusammen mit vier Trainingsmissionen auf 22 zusätzliche Einsätze bringt.

In den ersten beiden Szenarien fliegt man den TIE-Defender, was Fans des Originalprogramms freuen wird: Kaum stand dort der Superjäger als Prototyp zur Verfügung, war auch schon das Spiel vorbei. In der dritten Schlacht wird dann abermals umgesattelt: Die neueste Errungenschaft des Imperiums heißt schlicht »Missile Boat« (Raketenschiff), stellt aber an Feuerkraft alles bisher dagewesene in den Schatten. Ansonsten sind einige weitere Grafikobjekte dazugekommen, z.B. eine riesengroße Weltraum-Fabrikationsanlage oder ein sogenannter »T-Wing« der Rebellen.

Defender of the Empire sieht aus wie TIE-Fighter und spielt sich auch so: Nach der gewohnten, detaillierten Missionsbeschreibung geht's ab in den Kampf, den man sich mit drei Schwierigkeitsstufen und sonstigen Optionen beliebig konfigurieren kann. Auch das System von Primary-, Secondary- und Bonus-Goals wurde beibehalten. Der Schwierigkeitsgrad liegt insgesamt etwas über dem des Hauptprogramms, aber das ist auch gut so: Sie wollen die neuen Missionen doch nicht gleich am ersten Tag durchspielen, oder? **(la)**

jörg langer

Revolutionäres wird bei Defender of the Empire nicht geboten: 18 Kampf- und vier Trainingsmissionen sowie ein neues Schiff zum Fliegen. Aber auch wenn es keine technischen Verbesserungen im Vergleich zum Hauptprogramm gibt, lohnt sich der Kauf für Fans – schließlich ist TIE-Fighter in der Zwischenzeit nicht schlechter geworden.
Nachdem mittlerweile Wing Commander 3 erschienen ist, macht die Grafik von Defender allerdings nicht mehr den frischesten Eindruck. Man fragt sich auch, weshalb nicht wie beim erwähnten Konkurrenten wichtige Daten (z.B. Entfernung zum Gegner) in die Vollbilddarstellung eingeblendet werden. Dem Glaubensstreit zwischen »Action-Wing-Commander« und »Simulation-TIE-Fighter« möchte ich mich nicht anschließen: Mir gefallen beide Spielsysteme!



defender of the empire

286 | **386/486** | **VGA** | Super VGA | **Soundblaster** | **S'Blaster Pro** | **General MIDI** | CD-Audio | **Maus** | **Joystick**

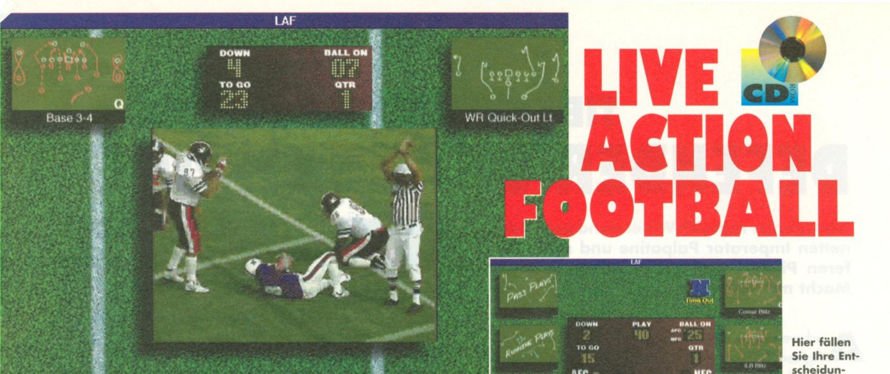
Spiele-Typ	Action-Erweiterung
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 60,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch; deutsche Version in Vorbereitung
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 572 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 17 MByte (inkl. Hauptprogramm)

Besonderheiten:
Mission-Disk; nur in Verbindung mit TIE-Fighter spielbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

85



LIVE ACTION FOOTBALL

Die Spielzüge werden als hübsche Videos gezeigt, auf die Sie aber keinen direkten Einfluß haben

Hier fällen Sie Ihre Entscheidungen. Ob der gewählte Spielzug auch Erfolg hat, ist allerdings ein bißchen Glückssache.

Häng den Schulterschoner an die Wand: Als Coach bestimmen Sie lediglich die Spielzüge. Dafür wird das Gerenne Ihrer Schützlinge mit leckeren Videoclips gezeigt.

Der Saison-Höhepunkt für Fans des American Football war 1995 nicht sonderlich spannend. Steve Young warf locker ein paar Zuckerpäßchen als wär's ein laues Training, da hatten seine San Francisco 49ers auch schon die San Diego Chargers weggeputzt. Die Football-verrückten Amerikaner versammeln sich bei diesen Endspielen so zahlreich vor den Fernsehschirmen, daß für Werbespots Rekordsummern gezahlt werden. 1 Million Dollar für 30 Sekunden – bei solchen Dimensionen fängt selbst der RTL-Thoma nervös zu zucken an.

Während Dynamix, Microprose & Co. bereits Updates Ihrer Football-Simulationen veröffentlichten, ging Accolade einen ganz neuen Weg. Ähnlich den Fußball-Strategiespielen fällt man bei »Live Action Football« nur die taktischen Trainerentscheidungen. Der Spielzug wird dann basierend auf Ihren Anweisungen automatisch ausgeführt. Während Programme aus dem Fußball-Bereich solche Szenen gerne mit Krümelanimationen darstellen, die anscheinend als Anschlag auf die Ästhetik gedacht sind, bietet Accolade schicke Videoclips. Zu diesem Zweck wurden alle nur denkbaren Spielzüge und Varianten mit zwei »echten« Football-Mannschaften nachgestellt, gefilmt und schließlich digitalisiert.

Leider haben Sie weder Zugriff auf detaillierte Spielerstatistiken noch Einfluß auf den Teamkader. Es gibt weder Ligamodus, Spielerhandel noch Vertragsverhandlungen; hier wird einfach nur ein Freundschaftsspiel ausgetragen. Die strategischen Entscheidungen sind bei American Football zwar recht wichtig, doch mutiert die Wahl zwischen Paß und Running Play fast schon zur Lotterie. Die Spieldauer läßt sich ebenso einstellen wie die Wahl des Gegners (Mensch oder Computer). **(hl)**

heinrich lenhardt

Wenn Videos mit digitalisierten Football-Recken über den Windows-Desktop huschen, sieht das natürlich beeindruckender aus als die Strichmännchen-Beleidigung vom letzten Sowieso-Manager. Aber die aufwendige Optik ist nur Augenwischerei; spielerisch läßt sich bei Live Action Football kaum etwas ausrichten.

Sofern Sie keine groben taktischen Fehler machen, bleibt die Wahl zwischen mehreren sinnvollen Spielzügen ein fröhliches Raten – Abteilung »alles ist vorbestimmt«. Was genau warum zum Erfolg führt oder nicht, bleibt mir weitestgehend unklar. Und da es außer der Spielzug-Wahl keinerlei Entscheidungen zu fällen gibt, herrscht bald strenge Langeweile im weiten Rund des Stadions.

Ein paar Football-Narrische könnten ihren Spaß an der hübschen Aufmachung haben. Doch wenn man bestimmte Videos oft genug gesehen hat, läßt auch hier der Reiz des Neuen nach.

Schöner Schein genügt nicht; mehr Interaktion bräuchte man schon.



live action football

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	Accolade
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; viele Fachausdrücke (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger mit Football-Regelkenntnissen
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 8 MByte
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten:
Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM, Super VGA, Maus und Windows 3.1.

38



FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ..... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme ..... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83 und 25 69 84

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
..... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp .....
□ Kundenmagazin (kostenlos)
PP 0495

AUFTRAGGEBER

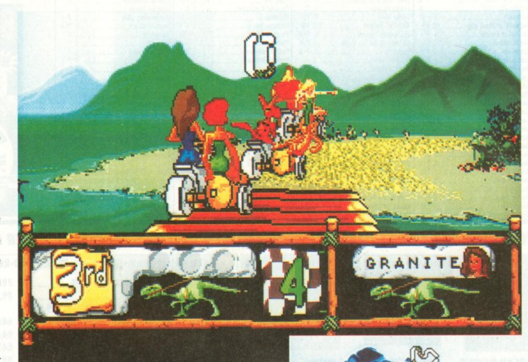
Name .....
Straße .....
PLZ Ort .....
Telefon ..... Kreditkartenfirma ..... Verfall .....
Kunden-Nr. ..... Karten-Nr. .....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alle Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

STONE RACERS

Der Troglodyt wird' niemals müd': Auch wer gerade erst den aufrechten Gang erlernt hat, kann vortrefflich aufs Gaspedal drücken (wie uns tagtäglich die fröhlichen Linksaußen-Drängler auf deutschen Autobahnen beweisen).



Hoppla! Das Hauptfeld macht einen kühnen Sprung über die Brücke. Wer ins Wasser fährt, verliert jede Menge Zeit.

Da geht man mal etwas langsamer in die Kurve und schon saust eine Keule auf den Hinterkopf. Alltägliche Verkehrsszene in einer deutschen Großstadt? Kampf um den letzten freien Parkplatz vor dem DMV-Headquarter? Nein, es ist alles nur ein Spiel, das uns in eine Ära entführt, als der Höhlenmensch im ungewaschenen Lendenschurz die Erde regierte – soviel zum Thema »gute alte Zeit«. Bei »Stone Racers« sind tatsächlich Vehikel unterwegs, die noch älter sind als der Fiesta von Jörg Langer. Sechs Steinzeit-Pärchen liefern sich Rallyes auf acht verschiedenen Strecken. Zur Komplettierung des Teilnehmerfeldes treten auch noch zwei lahme Dinosaurier an, die nicht rechtzeitig ausgestorben sind und behäbig durch die Kurven puffen wie zwei Laster beim Überholen. Anlaß der prähistorischen Bleifußion ist eine verführerische Siegprämie: Höhlen-Playboy Mills Rockafella spendiert dem Rennteam, das in der Gesamtwertung die meisten Punkte hat, ein Traummotorrad.



Hoppla, eine Straßensperre? Da fahren wir einfach durch...



...und kürzen somit elegant den Weg ab!

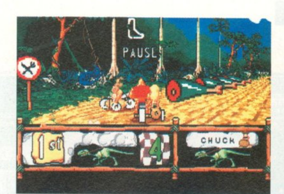
Bevor Sie sich ins Geschehen stürzen, wählen Sie einen von vier Schwierigkeitsgraden, die Anzahl der Runden, das Ausmaß der Computergegner-Garstigkeit und schließlich Ihr Rennteam. Die sechs menschlichen Teilnehmer-Pärchen haben unterschiedliche Werte in den vier Kategorien »Beschleunigung«, »Höchstgeschwindigkeit«, »Robustheit« und »Angriffsstärke«. Damit wird rasch klar, daß vorausschauendes Fahren nicht das einzige Mittel ist, das zum Sieg führt. Fröhlich verteilt man Hiebe, um die Energie der Konkurrenten zu mindern. Andersrum nagen Kollisionen mit Hindernissen und eingesteckte Schläge an der Leistung unseres Dinomotors: Mit zunehmender Bröckeligkeit sinkt das Tempo; schlimmstenfalls kommt es zum Totalschaden. Dann können Sie die Rallye nur durch Einsatz eines der drei »Continues« fortsetzen; selbige sind auch nötig, wenn man als Letzter ein Ren-

Nach dem Eisstrecken-Rennen: Nur Platz 5, aber das reicht für die Qualifikation.

im wettbewerb

Dichtes Gedränge im oberen Wertungsmittelfeld: Im Vergleich zum Konkurrenten Wacky Wheels bietet Stone Racers die hübschere Grafik, aber weniger Extras. Da wird die Kaufentscheidung zur Geschmackssache. Nicht zu unterschätzen auch U.S. Golds Power Drive, das auf 3D-Grafik verzichtet, doch mit Spielwitz nicht geizt. König der Actionrennspiele bleibt Domarks spritziges F1.
Wer es nicht leichtgewichtig mag, sondern eine anspruchsvolle Fahrsimulation sucht, wird bei NASCAR Racing fündig. Komplexität und High-End-Grafik zeichnen den Software-Boliden von Papyrus aus.

Spiel	Wertung
NASCAR Racing	88
F1	74
STONE RACERS	**70**
Wacky Wheels	68
Power Drive	67







Sie betrachten das Rennen aus einer von drei Kameraperspektiven. Je weiter weg der Betrachter, desto besser die Übersicht.

Laßt Keulen sprechen: Wer die Konkurrenten schrottreif haut, erhält Bonuspunkte.

nen beendet. Nach dem Verbraten aller Continue-Versuche scheiden Sie aus – um zu gewinnen, muß man bis zum Ende der achten Strecke durchhalten und nebenbei die meisten Plazierungspunkte auf seinem Konto gesammelt haben. Der Spielstand läßt sich zwischen den Rennen leider nicht speichern.

Die Steuerung ist betont einfach: Gas geben, nach links und rechts steuern, zuhauen. Für jede absolvierte Runde landet automatisch ein Nitro-Extra auf Ihrem Konto. Durch dessen Aktivierung erreicht das Gefährt kurzzeitig ein abartiges Tempo. Taktisch klug eingesetzt läßt sich mit Nitros das Teilnehmerfeld schnell von hinten aufrollen. Das einzige andere Extra sind leckere Fleischkeulen, die bevorzugt im Bereich kurz nach der Ziellinie in einer Nische gestapelt sind. Nimmt man die Appetithappen durch einen wohldosierten Schlenker mit, wird Motorenergie aufgefrischt: Das Totalschaden-Risiko sinkt und unser Flitzer erreicht wieder Höchstgeschwindigkeit. Als grafische Finesse dürfen Sie jederzeit die Betrachterperspektive bestimmen. Prinzipiell blickt man von einem Punkt hinter dem eigenen Wagen auf die Piste. Alternativ zur Nahansicht wählt man einen Blickpunkt aus größerer Entfernung. Die Sprites sehen dann mickriger aus, aber die Streckenübersicht ist viel besser.

Stone Racers bietet neben der Solo-Meisterschaft einen Zwei-Spieler-Modus. Ähnlich wie bei »Wacky Wheels« wird der Bildschirm in der Mitte geteilt; oben sieht Fahrer A die Piste aus seiner Sicht, während unten Fahrer B seine Kreise zieht. Extravaganzen wie einen Netzwerkmodus gibt es aber nicht. Dafür sind die acht Strecken bei jedem der vier Schwierigkeitsgrade anders gestaltet. Geht es z.B. im einfachsten Level noch recht beschaulich über Rundkurse, bietet die Einstellung »beinhart« wesentlich längere Kurvenungetüme, in denen es zudem ein paar Abkürzungen zu entdecken gibt. **(hl)**

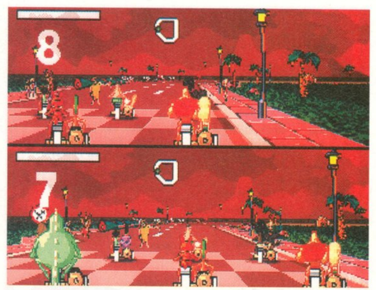
heinrich lenhardt

Steinzeit-Autos rappeln über acht Pisten; wenn alles versagt, boxt man die Konkurrenten aus dem Sportsitz. Eine witzige Idee, die technisch ansprechend umgesetzt wurde. Während fast jedes 3D-Spiel Ihnen heutzutage das Gefühl gibt, einen zu lahmen Rechner zu besitzen, zieht die Steinzeit-Rallye richtig flott durch.

Bei aller Liebe zur einfachen Steuerung – ein bißchen mehr Abwechslung hätte Stone Racers gut getan. Dem Zwei-Spieler-Modus mangelt's an speziellen Kursen. Hier klappern Sie nur die Standard-Pisten ab, während Konkurrenten wie Whacky Wheels aufregendere Action-Duelle ermöglichen.

Solo-Spieler werden durch die sechs verschiedenen Rennteams sowie die vier Schwierigkeitsgrade mit individuellem Pistendesign ganz nett unterhalten. Der einstellbare Blickwinkel ist eine feine Sache – wie kann man auf der einen Seite so gute Ideen produzieren und dann eine Speicher-Funktion vergessen?

Ein flottes, gut spielbares Action-Rennspielchen für zwischendurch. In punkto Design nicht 100 Prozent perfekt, aber unterm Strich springt ein ordentlicher Unterhaltungswert raus.



Zwei Spieler im Simultan-Duell sich fortbewegen mächtig schnell



stone racers [bc racers]

286 · **386/486** · **VGA** · Super VGA · **Soundblaster** · **S'Blaster Pro** · **General MIDI** · CD-Audio · **Maus** · **Joystick**

Spiele-Typ	Action-Rennspiel
Hersteller	Core Design
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Befriedigend
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 11 MByte

Besonderheiten:
Acht verschiedene Strecken in jeweils vier Varianten. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Joystick.

70

5TH FLEET

Der Kalte Krieg beendet? Die Sowjetunion zerfallen? Kein Problem für diese Seekriegssimulation, die kurzerhand Indern und Russen das alte Feindbild überstülpt.

Die amerikanische Firma Avalon Hill ist wohl jedem Brettspiel-Fan ein Begriff, der sich für Konflikt-Simulationen interessiert. Die teils hochkomplexen Spiele der Firma kranken allerdings oft am zu großen logistischen Aufwand: Spielsteine-Inflation, Regeln-Overkill und Würfelorgien machen Normalsterblichen arg zu schaffen. Seit einiger Zeit bietet Avalon Hill aber auch Computerspiele an, bei denen es sich um Umsetzungen von Brettvorlagen oder speziell für den Computer entwickelten Programmen handelt.

Wie der Name schon leise andeutet, versuchen Sie sich bei der Adaption »5th Fleet« als Flottenkommandeur. In zehn Szenarios müssen Sie innerhalb einer festgesetzten Rundenanzahl mehr Siegpunkte scheffeln als Ihr Gegenüber. Haben Sie keinen menschlichen Gegner zur Hand (per E-Mail oder am selben Rechner), hilft der Computer mit drei Schwierigkeitsgraden aus. Allerdings gebärdet sich der elektronische Widersacher bei zwei der Szenarios sehr speicherhungrig: Statt 590 KByte benötigt er dann satte 610 KByte freien Basisspeicher. Im Gegensatz zu anderen Seekriegsprogrammen zeigt 5th Fleet das Geschehen in typischer Brettspiel-Manier: Sechseck-Felder, Flotten-Icons und kaum schmückendes Drumherum. Jeder Spieltag besteht aus drei Zügen, die ihrerseits in drei Phasen unterteilt sind, nämlich Steuerung von Flugzeugen, Ober- sowie Unterwasserschiffen. Um eine Einheit zu bewegen, klickt man sie an und gibt ihr bei gedrückter Maustaste ein Zielfeld vor. Wenn mehrere Truppen im selben Feld stehen, muß man erst auf umständliche Weise zur gesuchten Einheit gelangen. Parallel dazu hilft ein Knopf, mit dem nacheinander die verschiedenen Schiffe angesprungen werden. Bei Kämpfen wählen Sie für jedes beteiligte Schiff bzw. Flugzeug in einem Textfenster aus, welche Waffen es auf welche Ziele abfeuern soll. Flugeinsätze gibt es sowohl auf der taktischen, als auch auf der strategischen Karte, außerdem läßt sich die Formation von Flotten verändern. In längeren Szenarios wird auch der Faktor »Nachschub« wichtig. **(la)**

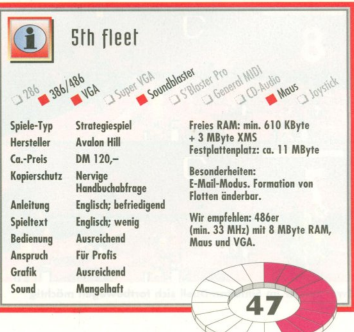
Auf der taktischen Karte werden Einheiten bewegt und Angriffe durchgeführt



Die strategische Karte zeigt alle 22 Zonen

jörg langer

Wer eines der »Fleet«-Brettspiele kennt, wird über den relativen Komfort der vorliegenden Adaption vermutlich beglückt sein. Den typischen Computerspieler (mich eingeschlossen) schreckt das Programm aber mit seiner nicht-intuitiven Bedienung, dem zähen Rundenablauf und den kaum tolerierbaren Zugzeiten des Computergegners ab. Die Unterteilung jedes Zugs in drei Phasen (von denen zwei nochmals »halbiert« sind) macht die Befehlsabgabe zerfahren – für mich besteht zwischen einem U-Boot und einem Schlachtschiff kein prinzipieller Unterschied, weshalb also muß ich sie in verschiedenen Zugphasen bewegen? Andere Programme lösen das besser. Technisch kann 5th Fleet nicht überzeugen; sei es die durchschnittliche Grafik, der ätzende Sound oder das holprige Scrolling. Inhaltlich stört der verzweifelte Versuch, alte Feindbilder wieder aufleben zu lassen: In den Szenariobeschreibungen sind grundsätzlich die bösen »Roten« die Aggressoren.



5th fleet

☐ 286 ■ 386/486 ■ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Avalon Hill
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Profis
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 610 KByte + 3 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 11 MByte

Besonderheiten:
E-Mail-Modus. Formation von Flotten änderbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und VGA.

47

Rise of the Triad





R.o.t. Triad auf CD-ROM
Best-Nr: CDR2051
KOMPLETTE Reg. Vollversion

79,95

Sie sind ein Mitglied von HUNT, der Top-Secret Einsatztruppe der Vereinten Nationen. Ihrer Truppe werden nur die gefährlichsten Aufgaben anvertraut.
In Ihrer Truppe gibt es keine Schwächlinge.

Bei einer Routineüberwachung auf dem San Nicolas Island im Pazifik tauchen plötzlich feindliche Truppen aus dem Nichts auf.

Ihr Boot explodiert in der Ferne und über Funk hören Sie, daß eine feindliche Macht dabei ist, Los Angeles zu zerstören.

Ein entflohener Häftling berichtet Ihnen, daß Sprengstoffexperten der Oscurio Sekte sich daran gemacht haben, Millionen Unschuldiger zu töten, um ihrem Sektenführer El Oscuro ein Opfer zu bringen.

Sie müssen die Oscuriodos stoppen, sonst wird die Menschheit dem Untergang geweiht sein.

Lassen Sie keine Minute ungenutzt verstreichen und handeln Sie sofort!

Dieses neue 3D-APOGEE-Game bietet u.a.:
- 10 digitalisierte Gegner mit krimineller Intelligenz!
- tolles Parallaxen-Scrolling, Nebel, verschiedene Lichtquellen!
- 32 riesengroße Levels mit den wildesten Features!
- 30 wahnsinnige Kampflevel für bis zu 11 Spieler im Netz!
- 10 verschiedene Waffen!
- 2 Spieler-Modus über Modem oder Kabel!
- Geheime Areas, schwierige Puzzles!
- Coole, digitalisierte Explosionen!
- Support für SoundBlaster, Gravis Ultrasound
- 16 MB geballte Action!!!!!!!!!!
- und natürlich noch vieles mehr! - Lieferbar nur auf CD!

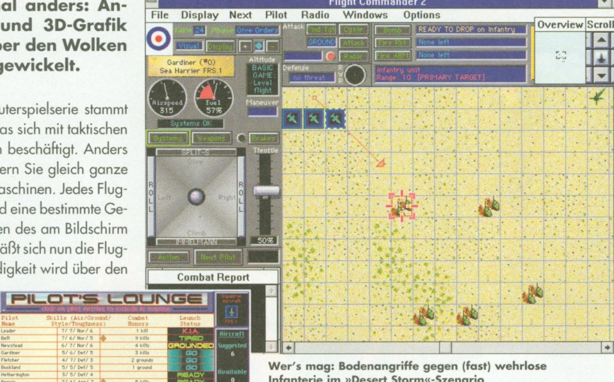


Fragen Sie Ihren Händler!

Tel 0721-97224-0 / Fax 0721-97224-24
Postfach 2749 / 76014 Karlsruhe

FLIGHT COMMANDER 2

Ritter der Lüfte einmal anders: Anstatt mit Flightstick und 3D-Grafik werden die Duelle über den Wolken hier rein taktisch abgewickelt.



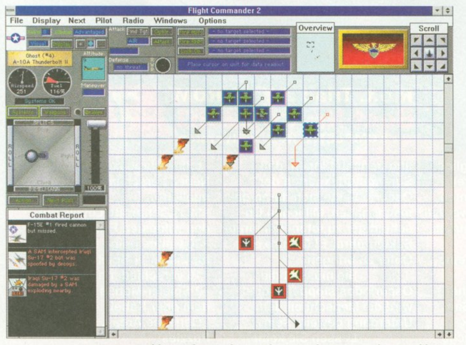
Wer's mag: Bodenangriffe gegen (fast) wehrlose Infanterie im »Desert Storm«-Szenario

Im Lauf einer Kampagne dünnt sich der Piloten-Vorrat merklich aus

Aus der Avalon-Hill-Computerspielserie stammt »Flight Commander 2«, das sich mit taktischen Lufteinsätzen in vier Epochen beschäftigt. Anders als bei Flugsimulationen steuern Sie gleich ganze Geschwader mit bis zu 16 Maschinen. Jedes Flugzeug hat eine Ausrichtung und eine bestimmte Geschwindigkeit. Durch Bewegen des am Bildschirm zu sehenden Steuerknüppels läßt sich nun die Flugbahn ändern, die Geschwindigkeit wird über den daneben befindlichen Schubregler bestimmt. Zum Beschleunigen brauchen aber auch moderne Jets eine ganze Weile, wodurch sie erst in der jeweils darauffolgenden Runde in den Genuß des Geschwindigkeitzuwachses kommen. Ohne Kursänderung fliegt ein Flugzeug einfach geradeaus weiter, so daß man gar nicht jede Runde neue Bewegungsbefehle geben muß. Zudem können einzelne Flugzeuge vom Computer gesteuert werden.

Da das Programm für das aktivierte Flugzeug ständig die zu erwartende Flugbahn einblendet, kann man problemlos mit dem Steuerknüppel herumprobieren, bis einem der resultierende Pfad behagt. Mit verschiedenen Flughöhen müssen Sie sich anfänglich nicht herumplagen – Einsteiger bleiben von der dritten Dimension erst mal verschont. Wer dann die grundsätzliche Steuerung gemeistert hat, kann sich das Fliegerleben gezielt schwieriger machen: Die »Battle Options« erlauben das Zuschalten diverser Realitätsstufen, wie z.B. Strömungsabriß, Aufspüren des Gegners und Einteilung eines Zugs in »privilegierte« und normale Phasen.

Zu Beginn eines Einsatzes lesen Sie die Missionsbeschreibung durch und bewaffnen dann ihre Maschinen, was durch Gewicht, vorhandene Aufhängungen und Waffenvorräte limitiert wird. Die Waffensysteme teilen sich in Luft-Luft-, Luft-Boden-Waffen sowie Kanonen ein. Außerdem können noch EMS-Systeme, Zusatztanks, Nachtsichtgeräte und »Smart-Bomb«-Zusätze zur Verfügung stehen. Wenn Sie die Ausrüstung eines Piloten ohne Änderungen auch einem anderen anordnen wollen, genügt eine simple Mausbewegung.



Massen-Luftkampf zwischen »Blau« und »Rot« in der Grafikauflösung 800 x 600

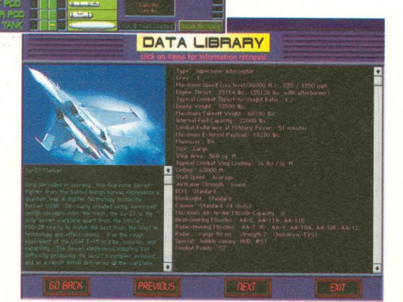


im wettbewerb

Auch beim Impressions-Spiel Air Force Commander rücken Sie dem Luftkrieg strategisch zu Leibe. Eine interessante, aber enttäuschend ausgeführte Kombination aus Taktik und 3D-Flugaction bietet hingegen Harrier Assault. 5th Fleet ist eine Brettspielumsetzung, die als Computerprogramm keine sonderlich glückliche Figur macht. Panzer General nimmt sich des Zweiten Weltkriegs an, wobei sowohl einfache Bedienung wie auch taktischer Tiefgang herausragen.

Spiel	Wertung
Panzer General	81
FLIGHT COMMANDER	**71**
Air Force Commander	60
Harrier Assault	53
5th Fleet	43

Ebenso können Sie die im späteren Einsatz erteilten Befehle einfach aufs nächste Flugzeug kopieren.
Die verschiedenen Piloten des Geschwaders lassen sich vier Gruppen zuteilen. Diese Wahl beeinflußt, wo sie dann im eigentlichen Spiel ungefähr auftauchen: Die mit Bomben ausgestatteten Maschinen sollten das Szenario besser nicht direkt neben einer feindlichen Jägerstaffel beginnen. Der Waffeneinsatz ist (zumindest im Basis-Spiel) denkbar einfach: Sobald ein feindliches Ziel beschossen werden kann, meldet sich das entsprechende Waffensystem per Piepton und mit heftigem Blinken. Sie können natürlich auch ein anderes gültiges Ziel anwählen, bevor Sie per Feuerknopf die Beladung Ihrer Maschine verringern. Ob eine hastige abgefeuerte Rakete dann auch wirklich trifft, hängt allerdings von vielen Faktoren ab, u.a. Entfernung, Schußwinkel und etwaige Ausweichmanöver des Ziels. Kanonen lassen sich sowohl für Dogfights, als auch zur Bekämpfung von stationären Bodenzielen verwenden. »Stationär« ist dabei nach letzter Zählung alles, was nicht fliegt: Ein Panzer wirkt im Vergleich zu einem mehrere hundert Stundenkilometer schnellen Jet halt nicht gerade flink.
Der Spieler hat die Wahl zwischen einzelnen Schlachten, fünf Kampagnen und einem Szenario-Generator. Bei den Kampagnen (Korea, Falkland, Wüstensturm sowie zwei fiktive Szenarien) müssen Sie eine festgelegte Anzahl von Einsätzen fliegen, wozu Ihnen anfänglich 15 Piloten und ebenso viele Flugzeuge zur Verfügung stehen. Die Piloten können ermüden, abgeschossen werden und als Gefangene enden, was unsere Team-Auswahlmöglichkeiten für die nächste Mission natürlich einschränkt. Außerdem stehen Piloten in einigen Kampagnen nur für jeden zweiten Einsatz zur Verfügung. Dadurch endete im Test die letzte Teilmission einer Kampagne als »totale Niederlage«, weil schlicht und ergreifend kein einziger einsatzfähiger Pilot mehr zur Verfügung stand. Für besonders viele Abschüsse werden die Fliegerasse befördert, was ihre vier Talentwerte verbessert.
Als Gegner steht Ihnen der Computer in drei Schwierigkeitsgraden oder ein menschlicher Partner zur Verfügung. Letzterer spielt entweder am gleichen PC (was aufgrund von Kampfberichten tatsächlich funktioniert), oder per Datei-Austausch (»E-Mail«). Der Szenariogenerator erlaubt das Erstellen von 16 verschiedenen Missionstypen, in denen beliebige Flugzeuge herumschwirren. Insgesamt sind 120 Maschinen sowie zahlreiche Raketentypen und Bodenziele enthalten. Eine Datenbank zeigt jederzeit die Werte einzelner Jets oder Projektile an. (la)

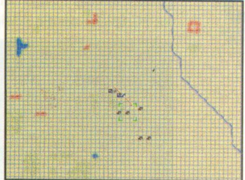


Wenig Bewaffnungsvarianten für die Sea Harrier im Falkland-Szenario

Die Datenbank weiß zu allem und jedem genaue Daten zu berichten

jörg langer

Alle Achtung: Flight Commander 2 schafft es mit eingestreuten Funksprüchen, einfacher Bedienung und den »realistischen« Flugbahnen tatsächlich, Fluggefühl zu vermitteln – für ein rundenbasiertes Taktikprogramm eine reife Leistung. Mir gefällt vor allem das Zuschalten der Realitätslevel – als alter, zweidimensional denkender Strategiespieler lasse ich peinlicherweise die Höhenstufen am liebsten ausgeschaltet...
Die Kampagnen heben mit ihren limitierten Raketenvorräten und den verschiedenen Piloten den Spielspaß ein gutes Stückchen nach oben. Schade, daß es nur fünf von ihnen gibt.
Allerdings enttäuscht die bestenfalls zweckmäßige Grafik trotz der vier Zoomstufen. Langfristig hält sich die Abwechslung etwas in Grenzen: Distanzduelle, Dogfights und Zielanflüge – mehr wird im Prinzip nicht geboten.
Flight Commander 2 läßt sich am besten als gelungenes Nischen-Produkt beschreiben, das für viele Strategiefans eine Bereicherung darstellt, »Durchschnittsspieler« und »3D-Piloten« jedoch kalt lassen dürfte.



In der höchsten von vier Zoomstufen sind die einzelnen Flugzeuge kaum noch zu erkennen



flight commander 2

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ☐ S'Blaster Pro ☐ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Avalon Hill
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; sehr gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung	Gut
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 400 KByte + 2 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 10 MByte

Besonderheiten:
E-Mail-Modus, Szenario-Generator, Datenbank.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA. Windows 3.1 erforderlich.

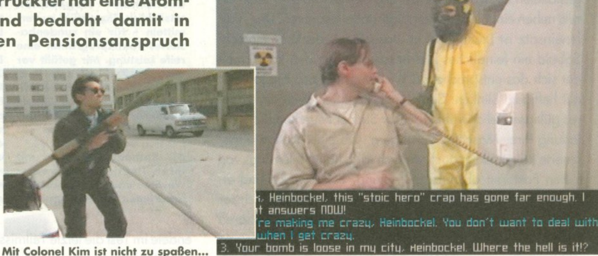
71



FLASH TRAFFIC

Blitznachricht: Ein Verrückter hat eine Atombombe gebastelt und bedroht damit in MPEG-Qualität Ihren Pensionsanspruch beim FBI.

Langsam schleichen dunkle, massige Gestalten durch einen feuchtmodrigen, unheimlichen Gang. Flackerndes Neonlicht läßt ihre Schatten über Dreck, Schrott und Schmuddel tanzen. Der Atem stockt, es rinnt der Schweiß. Da! Eine Weggabelung! Eine weiße, unbarmherzig grelle Schrift erscheint: »Wohin sollen wir gehen? 1. Nach links, 2. Nach rechts, 3. Egal«. Zitternd stülpt sich der Finger des Spielers über die Taste »1«, wonach eine ohrenbetäubende Detonation wieder einmal Feuer, Tod und Ungemach über die bedauernswerten Video-Helden bringt. Derartig spannende Fehlentscheidungen gibt es nur im jungen Medium des interaktiven Filmes. Mit bangem Blick kämpfen PC-Spieler um die richtige Antwort, bibbernd und hoffend, doch ja im richtigen Moment abgespeichert zu haben. Falsche Entschlüsse lassen sich nämlich, im Gegensatz zum wirklichen Leben, bequem per Mausklick revidieren. So entfallen durch den virtuellen Rückspulknopf larmoyante Selbstquälereien wie: »Hätte ich doch nur...« oder »Wenn ich das gewußt hätte...«.



Mit Colonel Kim ist nicht zu spaßen...

Bedrohen Sie radioaktiv verseuchte Atom-Attentäter durch das bloße Drücken der Taste »2«

Bei »Flash Traffic« schlüpfen Möchtegern-Helden in die Rolle eines rührigen FBI-Agenten, der Los Angeles vor einem Atom-Terroristen beschützen darf. Dabei begegnet er reizenden Stewardessen in Unterwäsche, radioaktiv verseuchten Verbrechern und darf SWAT-Teams durch dunkle Korridore lotsen. Dazu laufen – Real-Magic-kompatible MPEG-Karte vorausgesetzt – ansehnliche Clips in Videoqualität ab, die von Zeit zu Zeit durch eine Texteinblendung unterbrochen werden. Treffen Sie dabei die richtige Wahl zwischen drei Antworten, geht es weiter in der Story. Ansonsten passiert entweder gar nichts, es wird eine Atombomben-Explosion abgespielt, oder Sie müssen die CD wechseln. **(mk)**

1. Cut the crap. What about this communique, where did you get it?
2. Tell me a story. Where did a nice stewardess like you get a remote firing device?
3. I'm a nice guy lady, but my friend, Dave here, ISN'T. I want answers and I want them fast.

Die attraktive Stewardess in Satin-Dessous will etwas sanfter angefaßt werden, bevor Sie den Atombomben-Zünder herausrückt

michael kim

Wow! Die Videos in MPEG-Qualität sind wirklich nicht übel. Das Drehbuch-Thema wirkt zwar nicht mehr ganz so frisch, ist aber zumindest in logischer und nachvollziehbarer Weise umgesetzt worden. Die erträglichen Schauspieler bewegen sich sogar im Rahmen von etwas, was man mit gutem Willen als »Dramaturgie« bezeichnen kann.
Leider ist das Spiel drumherum doch etwas dünn. Mehr Interaktivität, als sporadisch zwischen drei möglichen Antworten auszuwählen, ist nicht drin. Immerhin gibt es minimal unterschiedliche Handlungsstränge, doch selbst mit Rumprobieren und Experimentieren verbringt man bis zum Abspann nicht mehr als zwei Stunden. Immerhin kommt dabei durch die gute technische Qualität und den brauchbaren Plot ab und an so etwas wie Spannung auf.



flash traffic

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ☐ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Interaktiver Film
Hersteller	Tsunami/Sigma Designs
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; wenig
Spieltext	Englisch; viel (auch Sprachausgabe)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 550 KByte + 2 MByte XMS
Festplattenplatz: ca. 2 MByte
CD-Belegung: ca. 1,8 GByte (3 CDs)

Besonderheiten:
MPEG-Karte erforderlich. VGA-Version ist erhältlich, aber mit deutlich schlechterer Grafik.

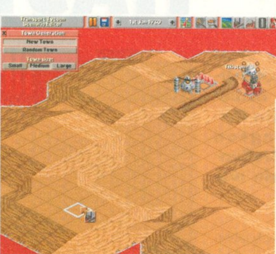
Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit MPEG und 4 MByte RAM.

38

TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR

Es werde Licht: Betätigen Sie sich als kreativer Weltenschöpfer für das Microprose-Strategiespiel »Transport Tycoon«.

Schritt 1: Land wird aus mehreren »Puzzleteilen« zusammengesetzt



Schritt 2: Verteilen Sie Städte in drei Größenordnungen

Schritt 3: Ein bißchen Industrie wär' auch nicht schlecht

Raffen und schaffen sind zwei elementare Bedürfnisse des menschlichen Wesens. Wo könnte man solche Gelüste im großen Stil besser ausleben als bei einer Computersimulation? Der geruhsame Infrastruktur-Baukasten »Transport Tycoon« befriedigt seit letztem November die diesbezüglichen Triebe zahlreicher PC-Spieler. Auf einem großzügigen Areal verbindet man Städte beliebig mit Straßen und Schienen, baut Häfen oder Flugplätze und ersteht Vehikel, die feste Routen abklappern. Oberflächliches Spielziel ist rege Geldgewinnung, aber der wahre Genuß entsteht durch das entspannte Beobachten der drollig animierten Loks, Laster und Lear-Jets auf dem perspektivischen Spielfeld.

Als sinnvolle Ergänzung für Intensivspieler schiebt Microprose jetzt den »World Editor« nach. Diese Zusatzdiskette installiert sich ins vorhandene Tycoon-Verzeichnis auf der Festplatte und beschert dem Hauptprogramm ein paar neue Features. Wichtigste Neuerung ist natürlich der Kartengenerator. Hier basteln Sie neue Szenarien nach Belieben: Landverteilung, Gebirge und Bewaldung lassen sich ebenso frei verteilen wie unterschiedlich große Städte oder Industrieanlagen. Schließlich stellen Sie noch das Startspieljahr ein und speichern das Szenario, das man vom Hauptmenü aus sogleich spielen kann. Die Bedienung ist genauso unkompliziert wie beim Tycoon-Hauptprogramm; das Ertüfteln neuer Welten eine Sache von wenigen Minuten.

Als grafischen Gag gibt es zudem alternative Grafiken im Science-fiction-Stil. Statt der gewohnten Gebäude und Fahrzeuge sind dann futuristische Mars-Flitzer unterwegs; anstelle biederer Büsche und Bäume sprießen bizarre Flora-Mutationen. Auf den Spielablauf hat diese kosmetische Änderung aber keine Auswirkungen. **(hl)**

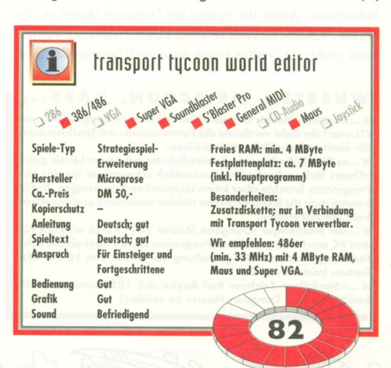


Der Editor bietet eine überschaubare Anzahl von Icons

heinrich lenhardt

Auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad bietet Ihnen Transport Tycoon keine Herausforderung mehr? Dann schnitzen Sie sich hoffnungslose Einöden nach Maß mit gewaltigen Entfernungen zwischen müden Dörfern. Der Szenario-Editor bringt neuen Schwung ins Tycoon-Dasein, ohne restlos zu begeistern. Zwar lassen sich die Landkarten, aber nicht die Eigenschaften einzelner Vehikel ändern. Und das Zusatzgrafikset bietet einen gefälligen Alternativ-Look, aber spielerisch sind damit keinerlei Änderungen verbunden.

Für Fans von Transport Tycoon mag sich die Anschaffung dennoch lohnen. Mit knapp 50 Mark kostet der Editor nicht die Welt und die selbstgeschnitzten Spielfelder sorgen eine ganze Weile lang für fröhliche Beschäftigung. Aber auch hier drängt sich die ketzerische Frage auf, warum ein solch schönes Detail nicht von vornherein beim Hauptprogramm mit drin sein kann...



transport tycoon world editor

☐ 286 ■ 386/486 ☐ VGA ■ Super VGA ■ Soundblaster ■ S'Blaster Pro ■ General MIDI ☐ CD-Audio ■ Maus ☐ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel-Erweiterung
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 50,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung	Gut
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte (inkl. Hauptprogramm)

Besonderheiten:
Zusatzdiskette; nur in Verbindung mit Transport Tycoon verwertbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und Super VGA.

82



DUNGEON MASTER

Realistische 3D-Tunnels statt müder Strichgrafik: Mit Echtzeit-Spannung und genialer Bedienung revolutionierte FTL das Rollenspiel-Genre. »Dungeon Master« ist der geistige Großvater von neuzeitlichen Titeln wie »Ultima Underworld«.



Lila Würmer vor grauem Grund: Auch die PC-Version von Dungeon Master begnügte sich mit 16 Farben.

Bei Rollenspielen konnte man sich jahrelang drauf verlassen, daß sie grafisch sturzlangweilig waren und die Bedienung jeden überforderte, der nicht schon mit der Muttermilch eine Vorliebe für Tabellen- und Zahlenklimbim aufgesogen hatte. Doch anno 1987 kippte »Dungeon Master« auf dem Atari ST alle Rollenspiel-Standards aus dem Fenster. Erst später folgten Umsetzungen für Amiga und (im Herbst 1992!) für MS-DOS. Die amerikanische Programmierfirma »FTL« (für: »Faster than Light«; »schneller als das Licht«) hatte sich vom früher geltenden »Bard's Tale«-Standard weitgehend gelöst. Anstatt ohne Zeitdruck in Dungeons herumzustöbern, per Zufall in Monsterhorden zu stolpern und Rätsel allenfalls in Form sprechender Türen vorgesetzt zu bekommen, wurde der Spieler bei Dungeon Master in eine »echte« künstliche Welt versetzt. Das für damalige Verhältnisse große 3D-Fenster zeigte wesentlich bessere Grafik als alle Vorgänger; die Bedienung erfolgte vollständig per Maus und die neun Dungeon-Levels quollen vor Fallen, Schaltern und Hebeln geradezu über.

Die grafische Darstellungsweise des Inventars wurde von fast allen späteren Rollenspielen übernommen

Vor allem fand das Geschehen erstmals vollständig in Echtzeit statt. Auch während man Verwundete heilte, Zaubertränke mischte oder rat- und tatlos herumstand, passierte etwas in der unterirdischen Computerwelt. Der Autor dieser Zeilen kann sich noch gut an seine nackte Angst erinnern, als er zum ersten Mal vor einigen bandagierten Untoten davonrannte – und diese ihm tatsächlich folgten! Die Kämpfe fanden ebenfalls »live« statt: Durch blitzschnellen Klick auf das Angriffs-Icon ließ man seine Mannen und Heldinnen draufloshauen.

Wehmütige Erinnerungen kommen auf, wenn man sich des emsigen Fütterns seiner Charaktere mit Äpfeln, Käselaiben und sonstigen Nahrungsprodukten entsinnt. Monsterbäume konnten z.B. zu delikaten Gemüseschnitten verarbeitet werden; in der Not mundete auch ein Häppchen Grottenwurm. Innovativ gab sich das Magiesystem: Der Spieler wählte Sprüche nicht aus einer Liste, sondern klickte sie aus mehreren Magie-Icons eigenhändig zusammen. Die Charaktere gewannen durch Übung Erfahrung in den Bereichen »Priester«, »Magier«, »Kämpfer« und »Ninja«, wobei ein einzelner Held auch alle vier Bereiche abdecken konnte. **(la)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **...Dungeon Master nur ein »Just-for-fun«-Nebenprodukt von FTL war? Ihr Geld verdiente die Firma damals mit Spellcheckern für elektronische Schreibmaschinen.**
- **...es für ST/Amiga eine Zusatzdiskette mit neuen Levels gab? »Chaos Strikes Back« war wesentlich schwieriger als das Ur-Programm, brachte aber keine technischen Neuerungen. Dafür konnte man die Bildchen seiner Helden verändern und ein »Orakel« um Rat fragen.**
- **...der Nachfolger »Dungeon Master 2« in Kürze wirklich für den PC erscheinen soll? Das Programm ist seit über einem Jahr fast fertig, doch die Neugestaltung der Grafik von 16 auf 256 Farben kostete viel Zeit.**
- **...»Starkiller«-Zeichner Rolf Boyke sich 1987 einen Atari ST kaufte, nur um Dungeon Master zu spielen?**

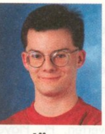


Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.











TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
5th Fleet	★	★	★★	★
Amt, Das	★★★	★★★	★★	★★★★
Big Red Adventure	★★	★	★	★
Bolo	★★	★★★★	★★	★
Bureau 13		★★★	★★★	★★
Drug wars	★★	★★	★★	★★
Flash Traffic	★★	★	★	★
Flight Commander 2	★★	★	★★★★	★★★
Flight Light	★	★★	★	★★
Hattrick Supporter	★	★	★	
Hugo	★	★	★	★
Jet Strike	★	★	★	★
Live Action Football	★★	★★	★★	★★★
Operation Bodycount	★	★	★	★
Psycho Pinball	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
Renegade	★★	★★★	★★★★	★★★
Stone Racers	★★★★	★★★	★★	★★★
Tie-Fighter Mission Disk: Defender of the Empire	★★	★★★★	★★★	★★★
Transport Tycoon World Editor	★★★★	★★★	★★★	★★★★

Ein Pflaster für den Avatar: Origin hat »Ultima 8« radikal umgebaut und stellt die neue Version als kostenlosen Patch zur Verfügung.



Sprung ins Nichts

PCs werden immer komplizierter, Spiele immer komplexer. Ständige Fortschritte im Hard- und Softwarebereich machen es Entwicklern schwer, wirklich lauffähige Versionen ihrer Programme auf den Markt zu werfen. PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über die akuten Fehler, deren Lösungen und Methoden, wie Sie Ihre Spiele fehlerfrei bekommen. Wenn Sie Tips oder Anregungen zum Bug Report haben oder selber Opfer eines Bugs sind, schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Bug-Report, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. E-Mails erreichen uns unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.

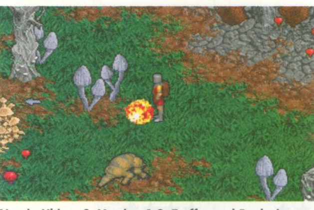


Der Bildschirmheld springt nun entweder gezielt (links), oder verweigert den Sprung mit einem Kopfschütteln (rechts)

Pfiffiger Pagan-Patch

Normalerweise dient ein Patch dazu, Programmfehler nachträglich auszumerzen oder kleinere Verbesserungen einzufügen. Nicht so beim Origin-Patch, der Ultima 8 auf Version 1.2 updatet und gravierende Änderungen mit sich bringt. In einem Begleitbrief wendet sich Richard Garriott alias Lord British höchstpersönlich an seine Kunden: Aufgrund des umfangreichen Feedbacks von Seiten der Spieler habe man sich entschlossen, viele der vorgeschlagenen Verbesserungen nicht erst in Ultima 9 zu berücksichtigen, sondern schon jetzt in Ultima 8 einzubauen.

Insgesamt über 100 Änderungen sollen in Version 1.2. stecken, von denen die folgenden am markantesten sind: Der Avatar springt nun gezielt dorthin, wo man den Cursor positioniert und beide Maustasten drückt. Sollte der Sprung nicht möglich sein, schüttelt die Spielfigur den Kopf. Zudem bewegen sich die schwebenden Plattformen nicht mehr, sondern stehen fix an einer Stelle. Durch diese Änderungen verliert das Spiel einen Großteil seiner »Frusterlebnisse« – zum Beispiel wird die anfängliche Hüpforgie in der Höhle der Steine nun in wenigen Sekunden bewältigt. Eines der wesentlichen Probleme bei Kämpfen war, daß der Avatar von schweren Treffern auf den Rücken geworfen wurde.



Neu in Ultima 8, Version 1.2: Treffer und Explosionen werfen den Avatar nicht mehr zu Boden.

Schön anzusehen – aber sehr unangenehm, da man beim Aufrappeln prompt den nächsten Schlag verpaßt bekam. Jetzt bleibt der Avatar grundsätzlich stehen, was auch für sonstige Verwundungen gilt: Äußerlich unbeeindruckt stiefelt unser Held durch explodierende Feuerpilze.

Reagenzien werden richtig übereinander gelagert, was die Verwaltung des Inventars (Stichwort »Kramkiste«) vereinfacht. Objekte können nun leichter abgelegt werden – vormals waren bestimmte Stellen einfach »gesperrt«. Mehrere Shortcuts machen die Bedienung komfortabler, z.B. läßt sich jetzt der aktuelle Spielstand auf Tastendruck speichern. Die Feuerzauber, zu deren Vorbereitung Kerzen richtig in ein Pentagramm gesetzt werden, sind nun weniger penibel auszuführen. Außerdem bekommt man sowohl bei der Akoluthenprüfung, als auch beim Ätherischen Pentagramm Rückmeldungen, ob man die Kerzen bzw. Schwarzgesteinsbrocken richtig plaziert. Zusätzlich wurden logische Bugs bei den Unterhaltungen beseitigt; die Gesprächspartner verraten jetzt mehr Hinweise. Der Geburtsort von Moriens existiert endlich (bisher eine Sackgasse) und die Eigenschaften diverser Objekte sind korrigiert worden (z.B. Teleport-Gegenstand und Zauberrüstung).

Durch die umfangreichen Änderungen hat sich nicht nur im Detail und in der Bedienung einiges verbessert: Das Kämpfen gestaltet sich nun sehr viel fairer, und die für viele Leute überbetonten Sprungsequenzen (»Super Avatar Bros.«) bereiten keine Probleme mehr. Geblieben sind die spannende Story mit viel Atmosphäre sowie die sehenswerten Animationen – wem Ultima 8 bislang zu Action-lastig war, kann aufatmen.

Neue Bug-Killer

In den letzten Wochen wurden unter anderem auch folgende Spiele verbessert und gepatcht: »World Cup Golf«, »Menzoberranzan«, »Transport Tycoon« (bisher leider erst die englische Fassung), Earthsiege und Warcraft (siehe auch Seite 152). Interplay hat inzwischen eine neue Version von Cyberia versprochen, die im letzten Drittel wesentlich häufiger den Spielstand speichert. Und die USA-Version von »Return To Zork« wurde im Rahmen der Übersetzungs-Arbeiten (eine deutsche Version soll demnächst erscheinen) nochmal komplett generalüberholt. Die Story wurde an einigen Stellen gestrafft, einige Puzzles gebessert, die Bedienung klarer. Der Update auf diese neue Version 1.2 ist, wie alle anderen auf dieser Seite erwähnten Patches auch, auf dem aktuellen CD-ROM von PC Player plus zu finden. **(la/bs)**



WELT AM DRAHT

Wer an die gerne mit »DFÜ« abgekürzte »Datenfernübertragung« denkt, hat den unrasierten Hacker vor Augen, der nachts um drei mit einer Tüte Kartoffelchips im Schoß in NATO-Verteidigungscomputer eindringt. Das mag 1983 noch ein brauchbares Bild gewesen sein. Moderne Online-Dienste werden jedoch immer mehr zu intelligenten Alternativen für Zeitung und Fernsehen; die Informationsangebote für Technik-Freaks stagnieren, aber für »normale« Menschen explodiert geradezu die elektronische Medienwelt.

Reisen, Haustiere, Kino, Rockmusik, Briefmarken, Zeichentrickfilme, Klatsch und Seifenopern – fast jedes Hobby ist irgendwo schon online vertreten. Mit einem Modem und etwas Software können Sie sich mit Gleichgesinnten auf dem ganzen Globus über jedes Thema unterhalten; wer das erste Mal in seinem Leben »online geht«, erleidet fast schon einen Info-Schock.

Die Zeit der kleinen privaten Mailboxen mit ein paar hundert Mitgliedern geht langsam dem Ende zu. Überregionale und globale Dienstleister beherrschen das Feld. In den USA gibt es bereits drei Firmen (CompuServe, Prodigy, America Online) die jeweils von zwei Prozent aller amerikanischen Haushalte benutzt werden. Rechnet man die Internet-Benutzer (insbesondere an den Universitäten) hinzu, haben knapp zehn Prozent aller US-Haushalte Kontakt zu den neuen elektronischen Medien.

In Deutschland sind wir noch nicht ganz so weit; die starken amerikanischen Dienste haben es schwer, sich im deutschsprachigen Raum zu etablieren, da die Online-Sprache weiterhin Englisch ist. Bisherige Bemühungen der Telekom, ihr BTX zum Volks-Online zu machen, scheiterten an geringer Akzeptanz. Doch die Online-Revolution steht auch bei uns vor der Haustür: CompuServe kann bald seinen 100.000ten deutschen Kunden begrüßen, ein erweitertes BTX namens »BTX plus« katapultiert den alten Standard in die 90er Jahre, »Europe Online« steht in den Startlöchern und Besitzer von OS/2 Warp kommen preiswert wie nie in das globale Internet.

PC Player hat sich in den beiden Diensten umgesehen, die schon heute von Deutschland aus problemlos erreichbar sind. Internet und CompuServe tragen mit dazu bei, den Erdball »schrumpfen« zu lassen. Wir zeigen Ihnen, was Sie auf der »Datenautobahn« erwartet, wie Sie am günstigsten online gehen und nicht zuletzt wie Sie unsere Redaktion erreichen können.

EMail nach New York, Downloads aus Tokio, Plausch mit einem Australier – die Welt am Draht ist heute schon Wirklichkeit. (bs)

DER GLOBALE COMPUTER

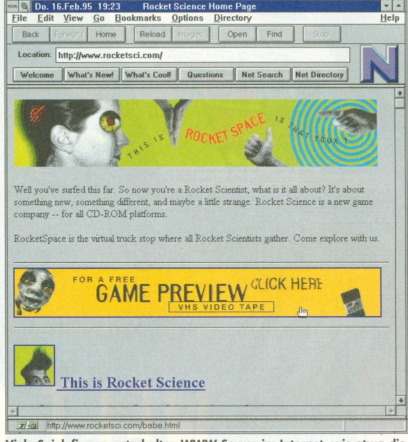
25 Millionen Benutzer bevölkern das weltgrößte Computernetz. Für den Infonauten scheint es, als wäre er in die gigantische Datenbank eines riesigen Rechners eingedrungen.

Die Zeit, als nur dezent neurotische, dickbebrillte Cyberpunks mit langen, fettigen Haaren den virtuellen Raum bewohnten, neigt sich langsam dem Ende zu. Immer mehr Normalsterbliche drängen ins »Netz«, bevölkern die globalen Hochgeschwindigkeits-Leitungen und sorgen für Datenströme, die nicht nur von komplizierten Computeranwendungen sprechen, sondern genauso von skurrilen Allerweltsthemen und Spielen.

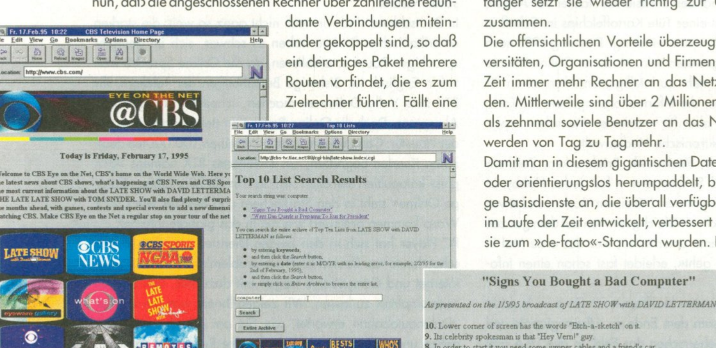
1969, im Jahr der Mondlandung, fiel der Startschuß an der Universität UCLA für das Arpanet, einem ursprünglich aus militärischen Überlegungen entwickeltes Computernetz. Die bis dahin üblichen Rechner-Kopplungen funktionierten nämlich wie das Telefon: über eine direkte Verbindung wurden die Daten übertragen. War der Kommunikationsweg gestört, brach die Übermittlung zusammen. Das Arpanet wurde deswegen nach einem anderen, ausfallsicheren Prinzip konzipiert. Es transportierte Information nicht in Strömen, sondern in adressierten Paketen, wie ein Postdienst. Der Weg, den dieser Datenhappen nimmt, ist also egal und nicht vorherbestimmt, Hauptsache, er erreicht wohlbehalten sein Ziel. Der Witz ist nun, daß die angeschlossenen Rechner über zahlreiche redundante Verbindungen miteinander gekoppelt sind, so daß ein derartiges Paket mehrere Routen vorfindet, die es zum Zielrechner führen. Fällt eine Strecke aus, wird das Päckchen einfach auf eine andere umgeleitet. Es ist sogar unwichtig, daß sie in der selben Reihenfolge ankommen, wie sie abgeschickt wurden, denn der Empfänger setzt sie wieder richtig zur Ursprungsinformation zusammen.

Die offensichtlichen Vorteile überzeugten bald andere Universitäten, Organisationen und Firmen, so daß im Laufe der Zeit immer mehr Rechner an das Netz angeschlossen wurden. Mittlerweile sind über 2 Millionen Computer und mehr als zehnmal soviele Benutzer an das Netz gekoppelt und es werden von Tag zu Tag mehr.

Damit man in diesem gigantischen Datenmeer nicht untergeht oder orientierungslos herumpaddelt, bietet das Internet einige Basisdienste an, die überall verfügbar sind. Diese wurden im Laufe der Zeit entwickelt, verbessert und verbreitet, so daß sie zum »de-facto«-Standard wurden. Für alle diese Services gilt, daß sie bestimmte Programme (»Klienten«) benötigen,



Viele Spielefirmen unterhalten WWW-Server im Internet, wie etwa die Newcomer von Rocket Science



"Signs You Bought a Bad Computer"

As presented on the 1/5/95 broadcast of LATE SHOW with DAVID LETTERMAN

10. Lower corner of screen has the words "Etch-a-sketch" on it.
9. Its celebrity spokesman is that "Hey Vern!" guy.
8. In order to start it you need some jumper cables and a friend's car.
7. You know them floppy disks? Well this baby's got a floppy keyboard!
6. You type in: "Need comedy bit for talk show"; it prints out: "Stunt doubles."
5. Whenever you turn it on, all the dogs in your neighborhood start howling.
4. Screen frequently freezes and message comes up "Ain't it break -time, Chester?"
3. The manual contains one sentence: "Good luck!"
2. The only chip inside is a Dorito.
1. It cyber-sucks!

Neuigkeiten finden Sie im Web bei den zahlreichen Medienanbietern, wie hier beim amerikanischen Fernsehsender CBS.

Das WWW ist interaktiv: Sie dürfen einen beliebigen Begriff eingeben, mit dem nach einer von David Lettermanns berühmten Top-Ten-Listen gesucht wird.

Das Ergebnis: 10 Gründe, warum Ihr Computer ein Fehlkauf gewesen sein könnte.



Der Musiksender MTV überrascht mit immer neuen Logos im WWW

um nutzbar zu sein, die Sie aber komplett als kostenlose Share- oder Freeware, die man oft gebündelt auf Diskette als »Internet-Paket« erhält, finden. Auf jeden Fall braucht man kein bärtiger UNIX-Guru mehr zu sein, um das Netz zu bedienen; insbesondere das »World Wide Web« ist kinderleicht per Mausklick zu erforschen.

Schreib' mal wieder

Der bekannteste und meistgenutzte Dienst ist der, welcher die kleinen persönlichen Nachrichten und Mitteilungen von Mensch zu Mensch befördert. Kennen Sie die elektronische Adresse Ihres Brieffreundes, können Sie ihm auf Tastendruck schreiben und ebenso schnell antworten. Dies geht sekundenschnell und ist nicht zu vergleichen mit der »S-Mail« (Schneckenpost), die nach zahllosen teuren Briefmarken, umweltverpestenden Verkehrsmitteln und trägen Postbeamten verlangt. E-Mail-Adressen im Internet haben immer die Form »USER@COMPUTER.NETZ«, also zum Beispiel »DOCBOBO@IBM.NET«.

WWW: Der Shooting Star

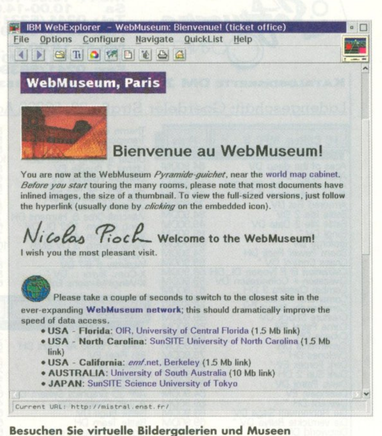
Einen maßgeblichen Anteil am derzeitigen Internet-Boom hat sicherlich das verspielte »Web« beigetragen. 1989 im Genfer CERN erfunden, schoß die Anzahl der angeschlossenen Server ab 1993 kometenartig in die Höhe. Die Vorteile sind überzeugend: Das Web-Interface ist selbst von absoluten Laien bedienbar und die Seiten selber lassen sich über eine standardisierte Hypertext-Sprache (»HTML«) problemlos erzeugen, was die Systembetreuer freut. Auf den Seiten finden sich beliebige Informationen, Bilder und Querverweise – im Prinzip wie bei einer Zeitschrift, mit dem Unterschied, daß das »Umblättern« über die sogenannten »Hypertext-Links« geschieht. Diese sind entweder unterstrichen oder in Fettschrift hervorgehoben.

Knallbunt und laut geht es hier zu, da über die Multimedia-Oberfläche auch richtige Grafiken, Sounds, Musikstücke und sogar Videoclips downgeloadet werden können. Per einfachem Mausklick hangeln Sie sich von Seite zu Seite, wobei völlig egal ist, wo sie gespeichert ist. So reist man binnen Sekunden um die ganze Welt, ohne es zu bemerken. Websurfer, die sich diesen kosmopolitischen Wind einmal um die Nase haben wehen lassen, sind nur noch schwer vom Internet loszureißen.

Spieler finden im WWW Previews, Infos und Tips zu den neuesten Games bei Firmen wie Microprose oder Rocket Science, aber auch in zahlreichen, liebevoll gestalteten »Privatseiten«. Die meisten Server, die in irgendeiner Weise mit Spielen zu tun haben, erreicht man über die »WCL Games Domain« (http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain).

Usenet: Teil' es allen mit

Im Usenet gibt es sogenannte »Newsgroups« zu allen denk-



Besuchen Sie virtuelle Bildergalerien und Museen

baren Themen, in vielen Sprachen der Erde, in denen die Net-Benutzer diskutieren oder einfach ihre Meinung loswerden können, Prinzip »Schwarzes Brett«. Das Spektrum der Gruppen in deutscher Sprache reicht von »de.alt.bonsai« über »de.soc.weltanschauung« bis zu »de.etc.finanz.boerse«. Die meisten und die interessantesten der Foren werden in englischer Sprache abgehalten. Man sollte sich jedoch bewußt sein, daß eine gepostete Forums-Nachricht auf zahlreiche News-Server in der ganzen Welt kopiert wird. Also: entsprechend kurz fassen und möglichst keine sinnlosen »Junk-Mails« produzieren.

FTP: Saug' Dir was

Der bevorzugte Aufenthaltsort der »File-Sauger« sind die FTP-Server, denn hier findet man gigabyteweise kostenlose Software. Viele Softwarefirmen bieten hierüber Treiber, Updates, Demos und Patches zu ihren Spielen an, wie etwa Electronic Arts über die Adresse »ftp.ea.com«. Wenn Sie sich über FTP einloggen und eine vernünftige FTP-Klienten-Software verwenden, sehen Sie eine simple Verzeichnisstruktur wie auf Ihrer eigenen Festplatte.

IRC: Sprich' Dich aus

Mit »Inter-Relay-Chat« nehmen Sie per Tastatur an Live-Online-Konferenzen teil, ohne irgendeine dubiose 0190-Nummer anwählen zu müssen. Es gibt verschiedene Kanäle, in die Sie sich einklinken und sofort simultan mitreden können. Wie im Usenet gibt es hier die unglaublichsten Themen. Aber auch ernsthafte Anwendungen finden sich: Manchmal ist IRC die einzige Möglichkeit live zu kommunzieren, wenn die Telefonleitungen zusammengebrochen sind. Schlaue User sparen immense Telefonkosten, wenn Sie mit ihren Bekannten auf den Bahamas auf einem privaten Kanal per IRC quatschen, anstatt per Telekom. Es ist also kein Wunder, daß IRC neben dem Web zum beliebtesten Dienst aufgestiegen ist.

Online-Games: für gesellige Spielnaturen

Das Internet ist von unzähligen Online-Spielern bevölkert, die sich in den verschiedensten Genres vergnügen. Man spielt Schach, Go, Backgammon, Rollenspiele, Labyrinthspiele (»MUDS«) und alles, was sonst noch denkbar ist. Selbst Oldies wie »Trade Wars« oder »NetHack« sind partout nicht totzukriegen. Wollen Sie an solchen Spielen teilnehmen, schauen Sie in den Usenet-Newsgroups nach oder bei Game-orientierten Seiten im WWW, wo Sie aktuelle, genügend frequentierte Server herausfinden können.

How 2 get in2 the Internet

Alles was Sie brauchen, um ins Internet zu gelangen, sind ein Modem, ein paar Treiber, Programme und ein Service-Provider in Ihrer Nähe. Ein flottes, postzugelassenes Modem bekommen Sie mittlerweile für unter DM 200,-. Es sollte so schnell wie möglich sein; verwöhnte User greifen zu den brandneuen 28.800 Baud-Modems, die aber den Standard V.34 unterstützen sollten. Die Software, die Sie für PCs erhalten, ist meist kostenlos und benötigt ein grafisches Betriebssystem wie Windows, OS/2 oder Linux. Für alle gilt, daß erst der TCP/IP-Support installiert werden muß (z.B. Trumpet Winsock für Windows). Auf diesem Protokoll setzen dann die Dienstprogramme wie FTP, GOPHER oder Web-Browser auf. Welche der zahllosen Software Sie verwenden, ist prinzipiell egal; empfehlenswert sind aber Standards wie die Web-Explorer NCSA Mosaic oder Microcoms Netscape. Letzteres ist relativ neu und bietet etwas höheren Komfort. Typischerweise gibt es identische Versionen für alle Betriebssysteme, die Sie von den meisten FTP-Servern herunterladen können oder per Disketten-Bundle von den Service-Providern erhalten. Beim zu OS/2-Warp mitgelieferten BonusPak erhalten Sie sogar einen kompletten, vorkonfigurierten Internet-Klienten, der sich ohne Probleme von selbst installiert.

Haben Sie Ihren Rechner entsprechend vorbereitet, machen Sie sich auf die Suche nach einem Service Provider, der günstigerweise einen PoP (Point Of Presence) in Ihrer Nähe unterhält, so daß Sie sich zum Ortstarif einwählen können. Mittlerweile gibt es derer recht viele, weshalb wir hier unmöglich alle nennen können. Am besten ist es, wenn Sie die regionalen Zeitungen und Zeitschriften studieren oder die im Kasten genannten Vereine kontaktieren, die gerne einen geeigneten Anbieter nennen oder Ihnen Info-Material zusenden.

INTERNET-ANSCHLUSS

Diese beiden Vereine sind eingerichtet worden, um Privatpersonen einen möglichst günstigen Zugang zum Internet zu ermöglichen. Firmen sollten sich daher direkt an die kommerziellen Provider wenden.

Individual Network e.V.	Sub-Netz e.V.
Scheideweg 65	Gerwigstraße 5
26121 Oldenburg	76131 Karlsruhe
Tel.: 0441/9808556	Tel.: 0721/9661521
in-info@individual.net	info@subnet.sub.net

Eine andere, simple Möglichkeit besteht darin, den Internet-Zugang über den IBM-Netzprovider Advantis nutzen. Haben

KLEINES 1x1 DER ONLINE-KÜRZEL

Da sich Online-Tipper die mühsame Eingabe über die Tastatur mit Abkürzungen erleichtern wollten, erfanden sie eben welche für die gängigsten Phrasen. Es ist aber auch so, daß »k3wl«e User sich gerne daran erkennen und ergötzen, daß sie die unverständlichsten Buchstabenkombinationen über den Draht schicken.

<g>, <grin>, <bg> Grins, lächel
AKA also known as, auch bekannt als
CU, CUL8R see you, see you later, bis später
FUD fear, uncertainty and doubt, ziemlich unsicher
GA, GOWI go ahead, get on with it, laber nicht soviel, komm zum Punkt
GMTA Great minds think alike, zwei Herzen, eine Meinung
GRMBL grumble, knurr
ILY, ILU I love you
IMO, IMHO in my (humble) opinion, meiner (bescheidenen) Meinung nach
KEWL, K3WL cool
LABATYD Life's a bitch and then you die, das Leben könnte schon besser sein
NRN no reply necessary, keine Antwort nötig
OIC Oh, I see, Oh, ich verstehe
OOTB out of the box, brandneu
PMJI, PMBI pardon me for jumping (butting) in, entschuldigung, daß ich mich so plötzlich einklinke
ROFL, ROTFL Rolling on the floor laughing, sich den Bauch halten vor Lachen
RTFM, RTPHM Read the f.. manual, lies gefälligst die Anleitung
TNX Thanks, Danke

Sie OS/2-Warp und den Internet-Klienten installiert, benötigen Sie nur noch Ihre Kreditkartennummer und werden von einem Dienstprogramm innerhalb von Minuten ins Netz freigeschaltet. Sie haben dann die Möglichkeit, diesen Zugang auch über Windows oder Linux zu nutzen, sofern Sie dies wünschen.

Bei den Kosten kann es gravierende Unterschiede geben, weswegen sich ein Preisvergleich lohnt. Für Privatanwender bewegen sich die Monatsgebühren derzeit zwischen 20 und 30 Mark, mit sinkender Tendenz. Unterscheiden muß man zwischen Zeit- und Volumentarifen. Normalerweise dürfte für Web-Surfer ein Zeittarif allemal günstiger sein, da im Web doch gewaltige Datenmengen anfallen können – aber das hängt natürlich von der Tarifstruktur ab. Richtlinie sollte der verhältnismäßig günstige IBM-Zugang sein, der mit monatlich DM 26,- zu Buche schlägt, wobei drei Stunden Online mit enthalten sind; jede weitere Stunde wird mit DM 7,- berechnet. Studenten und Wissenschaftler sind hier fein raus: Sie erhalten meistens problemlos einen kostenlosen Account über die Universität.

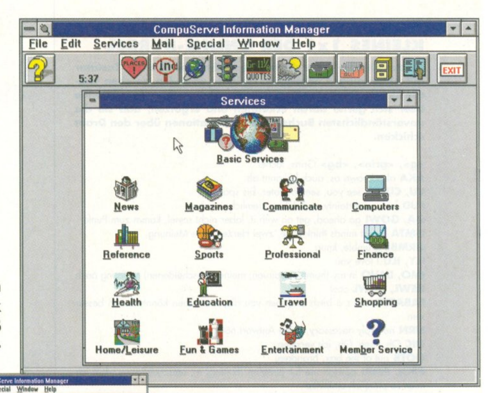
Anders als bei CompuServe zahlen Sie wirklich nur für den Zugang, aber nicht für die einzelnen Dienste; die sind bei Internet komplett kostenlos. Das würde technisch auch gar nicht gehen, da das Internet so dezentral strukturiert ist. Deswegen ist Internet derzeit noch erfrischend unkommerziell, obwohl vereinzelt Anbieter Werbeoffensiven zu starten versuchen, was aber sofortige, wütendste Proteste auslöst. **(mk)**



Die Videospielfirma Sega präsentiert sich mit einem knallbunten Begrüßungslogo im Internet

DIE GRÖSSTE MAILBOX DER WELT

Das Gegenstück zum anarchischen Internet ist CompuServe. Die Mailbox aus Ohio hat inzwischen weltweit Fuß gefaßt und bietet ein ganzes Universum an Informationen.



Einsteiger benutzen am besten WinCIM, um die ersten Schritte in CompuServe mit Icons und Mausklicks zu machen. WinCIM gibt es auch in Deutsch.

Alles begann mit einem Großrechner. Dieser Computer, den CompuServe 1969 kaufte, würde heute keinen Vergleichstest gegen einen 486er gewinnen, aber damals war er derart leistungsfähig, daß die kleine Firma in Ohio Rechenzeit an andere Firmen verkaufte. CompuServe war seinerzeit ein reines Time-Sharing-System. Im Lauf der Jahre wurden Computer aber immer billiger, so daß kaum jemand mehr Bedarf hatte, Zeit auf einem Großrechner zu mieten. CompuServe stellte deswegen seine Weichen neu und entwickelte den »CompuServe Information Service«, kurz »CIS«. Diese Mailbox entwickelte sich in den letzten Jahren zum größten zentralen, öffentlich zugänglichen Online-System der Welt.

Zentral deswegen, weil auch heute noch alle Daten im Städtchen Columbus im amerikanischen Bundesstatt Ohio liegen. Wer sich mit einer deutschen Nummer in CompuServe »einwählt«, spricht direkt mit Rechnern in den USA. Das ist der wesentliche Unterschied zum Internet, bei dem die Computer über den ganzen Globus verteilt sind. CompuServe mietet zahlreiche Satelliten-Leitungen, die ständig belegt sind und auf denen die Informationen in die jeweiligen Länder übertragen werden.

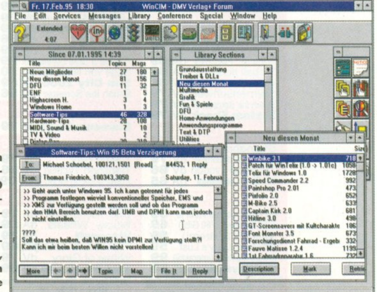
Per E-Mail können Sie alle anderen CompuServe-Benutzer, aber auch das Internet erreichen.

Weil CompuServe ein privates System ist, ist hier nicht alles erlaubt: Wenn Sie andere Benutzer belästigen, Foren für Werbung mißbrauchen oder sonst gegen die Regeln von CompuServe verstoßen, kann man Sie auch »herauswerfen«.

CompuServe E-Mail

Dreh- und Angelpunkt von CompuServe ist die »Electronic Mail«. Jeder CompuServe-Benutzer erhält eine Account-Nummer, die aus zwei Zahlen besteht, beispielsweise »71333,2206«. Diese Zahl ist ähnlich einer Kontonummer auf einer Bank – es gibt nur ein Konto mit dieser Zahl und wenn Sie Geld darauf überweisen wollen, muß die Kontonummer auf der Überweisung stehen. Ähnlich ist es mit den CIS-Accounts: Sie können nicht einfach eine Mail an »PC Player« schicken, weil CompuServe nicht nachguckt, welche Kontonummer PC Player hat.

Ihre E-Mail-Adresse ist weltweit erreichbar; Sie können CompuServe an einem beliebigen Knoten anrufen, Ihre Mailbox auf neue Post prüfen und auch von jedermann Mail erhalten. Compuserve ist ebenfalls an andere Datennetze zum Postaustausch angeschlossen: Wenn Ihnen jemand aus dem Internet etwas senden will, setzt er Ihre Nummer in die Adressen »X@compuserve.com« ein. X ist Ihre Kontonummer, allerdings muß das Komma gegen einen Punkt getauscht werden, also »71333.2206@compuserve.com«. Genauso verschicken Sie an jede beliebige Internet-Adresse Post; als Empfänger tippen Sie »Internet:name@adresse«, wobei Sie Name und Adresse natürlich vorher wissen müssen – sonst landet Ihre Nachricht im Netz-Nirvana.



Das Forum des DMV-Verlags (GO DMVGER) bietet Diskussionen zu aktuellen Computerthemen, aber auch Shareware satt

Die brandneuen CD-ROM Spiele

COM SOFT VERSANDHANDEL
Knooper Weg 144 24105 Kiel
Tel. 0431- 56 76 79
- 56 76 76
Fax. 0431- 57 83 80
Mo - Fr 10.00 -18.00 Sa 10.00 - 13.00

CROSS Computersystems GmbH
Laden & Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

CD SPIELE

Titel			
7 th Guest	e/d	3	85.-
Aces of the deep	d	2	79.-
Across the Rhine *	d	2	95.-
Action Soccer *	d	4	89.-
Aegis, Guardian of the Fleet	e	2	79.-
Air Combat Classic	e/d	7	85.-
Aladdin	e/d	6	67.-
Alone in the dark II	d	3	85.-
Alone in the dark III	d	3	87.-

Lösungsbuch (dt) Alone in the dark III 19.-

Titel			
Anstoss World Cup Edition	d	4	79.-
Archon Ultra	d	3	69.-
Armored Fist	e	2	79.-
Battle Bugs	d	2	75.-
Battledrome	d	1	79.-
Battle Isle II	d	3	75.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	2	49.-
Battle Race *	e/d	1	75.-
Battle Hawks	d	2	35.-
Bazooka Sue	d	3	92.-
Beneath a Steel Sky	d	2	79.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Biing *	d	2	79.-
Big Red Adventure *	d	3	79.-
Bioforge *	d	3	97.-
Bloodnet	e/d	3	65.-
Burning Steel incl. Missions	d	2	87.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burntime	d	3	75.-
Carribean Desaster	d	2	85.-
Cannon Fodder II	e	1	68.-
Central Intelligence	e/d	8	49.-
Chessmaster 4000	e/d	8	67.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Commander Blood *	d	2	76.-
Corridor 7 enh. Version	d	3	49.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Cyberia	e/d	1	88.-
Cyberia *	d	1	88.-
Civil War *	d	8	89.-
Cyberwar	d	1	89.-
Cyclemania	e	2	79.-
Dark Legions	e	3	59.-
Dark Sun	d	3	78.-
Dark Sun II Wake o. Ravager	e/d	3	89.-
Das Schwarze Auge I	d	3	68.-
Dawn Patrol	d	1	89.-
Der Clou	d	3	75.-
Der Planer + Extra Data	d	3	79.-
Descent	e/d	1	75.-
Discworld	e/d	1	89.-
Dragonsphere	e/d	3	85.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II *	d	5	74.-
Earth Siege	d	8	79.-
Ecstatica	e/d	3	84.-
Elite 3 First Encounters *	d	2	84.-
Erben der Erde	d	5	79.-
Falcon 3.0 Gold	e/d	2	87.-
Fantasy Empire	d	3	66.-
Fantasie Fest *	e	7	84.-
FIFA Soccer	d	4	66.-
Flight of the Amazon Queen *	d	3	76.-
Freddy Pharkas *	d	3	84.-
Gabriel Night	d	3	79.-
Goblins 3	d	3	89.-
Gunship 2000 + Scenery	e/d	2	34.-
Hammer of the Gods *	e	6	/
Hell	d	3	95.-
Höhlenwelt	d	/	77.-
Hurra Deutschland	d	2	66.-
Incredible Machine 2 *	d	8	79.-
Incredible Toons *	e/d	8	67.-
Indiana Jones 4	d	3	79.-
Inferno	d	8	89.-
Iron Assault	e/d	1	99.-
Iron Cross *	e	8	84.-
Joy of Sex *	e/d	2	69.-

CD SPIELE

Titel			
Kings Quest Coll. 1-6	e	3	75.-
Kings Quest 7	e	3	79.-
Klick'n Play	d	2	79.-
König der Löwen (nur 3.5")	e/d	6	65.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	99.-
Litil Devil	e/d	3	59.-
Little Big Adventure	d	3	88.-
Lothar M. Super Soccer *	d	4	65.-
Lucas Arts Classic Advent.	d	7	98.-
Mad News Extrablatt *	d	zus	37.-
Magic Carpet	d	1	89.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Marco Polo *	e/d		75.-
Master of Magic *	d	8	95.-
Mega Race	d	2	49.-
Menzoberranzan *	e/d	5	86.-
Monty Python	e	7	72.-
Nascar Racing	e/d	2	69.-
NHL Eishockey `95	d	4	79.-
Noctropolis *	e/d	3	89.-
Nomad	e/d	1	59.-
Oldtimer	d	7	73.-
Outpost	d	3	67.-
Panzer General	e/d	8	85.-
Patrizier II *	d	8	37.-
PGA Tour Golf	e/d	2	88.-
Phantasmagoria (4 CDs) *	d	3	95.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Illusions *	e/d	2	/
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2	72.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Privateer & Strike Comm.	e/d	7	85.-
Project Paradise *	e/d	1	73.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Raptor 1-3	e/d	1	55.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault	d	1	79.-
Renegade - Battle f. Jacobs *	e/d	1	85.-
Rise of the Triad	e/d	1	79.-
Sam & Max	d	3	94.-
Sea Wolf SSN 21	d	2	79.-
Sensible World of Soccer	d	4	59.-
Sim City 2000	d	2	83.-
Sim Town *	d	2	96.-
Simon the Sorcerer II *	d	3	76.-
Skyreals of Jorune - Alien L. *	e/d	5	85.-
Space Quest 6 *	d	3	89.-
Space Quest I - V	e/d	3	88.-
Star Crusader	d	3	85.-
Star Trek 25th Annivers.	d	3	59.-
Star Trek Next Generation *	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-

Lösungsbuch (dt) King`s Quest 7 19.-

Titel			
Stronghold	d	3	79.-
Subwar 2050 incl. Missions	d	2	89.-
Superhero League of Hob. *	e	3	72.-
Syndicate Plus	d	7	88.-
System Shock	d	3	74.-
Terminator Rampage	e	3	66.-
T.F.X.	d	2	79.-
Theme Park	d	2	69.-
The Lost Eden *	e/d	3	89.-
Tornado & Falcon 3.0	e/d	2	65.-
Tower Assault Alien Breed III *	e/d	1	63.-
Transport Tycoon	d	2	89.-
U.F.O. Enemy Unknown	d	3	88.-
Ultima 7 Bundle	d	7	94.-
Under a Killing Moon	e/d	1	99.-
US NAVY Fighters *	d	2	99.-
USS Ticonderoga	e/d	8	79.-
Voyeur	e/d	3	79.-
War Unlimited *	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Armada	e/d	2	78.-
Wing Comm. 1 & 2 Deluxe	e/d	7	66.-
Wing Commander 3	d	1	95.-
Wings of Glory	d	2	75.-
Winter-Summer Challenge	e/d	4	39.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
X Wing	d	2	59.-

Angebote

Titel			
Battle Hawks	d	2	35.-
Central Intelligence	e/d	8	49.-
Corridor 7 enh.	d	3	49.-
Indiana Jones 3	v	3	35.-
Microcosm	e/d	1	28.-
Monkey Island I	d	3	37.-
Monkey Island II	d	3	37.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Sensible Soccer Int.	e/d	4	36.-
Silent Service II	e/d	2	29.-
Transworld	d	2	24.-
Winter & Summer Challenge	e/d	4	39.-

Hardware

Artikel	Preis
Aktivboxen 15 Watt	39.-
Aktivboxen 80 Watt	99.-
Mitsumi FX-400	369.-
NEC CDR 210 SCSI 2-Fach	279.-
Toshiba XM 3601 SCSI 4-Fach	629.-
Game Card Eliminator	49.-
Gravis Joystick	49.-
Gravis Analog Pro Joystick	59.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	159.-
Speicher PS/2 4 MB	299.-
Speicher PS/2 8 MB	599.-
Mozart 16 BIT Multi-CD	159.-
Soundblaster 16 Value Edition	189.-
Soundblaster 16 SCSI-2	299.-
Soundblaster AWE-32 CSP	459.-

Lösungen

Titel	Preis
Alone in the Dark 3	19.-
Amberstar	19.-
Creature Shock	19.-
Das Schwarze Auge 1	24.-
Das Schwarze Auge 2	24.-
Death Gate	19.-
Dragonsphere	19.-
Ecstatica	19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1	19.-
Indiana Jones 3	19.-
Indiana Jones 4	19.-
Inherit the Earth	19.-
King`s Quest 7	19.-
Legend of Kyrandia III	19.-
Menzoberranzan	19.-
Might & Magic 3	19.-
Might & Magic 4	19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen	19.-
Monkey Island 1	19.-
Monkey Island 2	19.-
Ravenloft Strahd`s Possesion	19.-
Sam & Max	19.-
Superhero League of Hoboken	19.-
Ultima 8 Pagan	19.-
Ultima Underworld 1	19.-
Ultima Underworld 2	19.-
Wizardy 7	19.-
Zak Mc Kracken	19.-
11 th Hour *	19.-
Ambermoon *	19.-
Discworld *	19.-
Dungeon Master *	19.-
Flight of the Amazon Queen *	19.-
Full Throttle *	19.-
Lands of Lore *	19.-
Noctropolis *	19.-
Phantasmagoria *	19.-
Space Quest 6 *	19.-
Stonekeep *	19.-

Unsere Spiele des Monats:

Dark Forces *
3-D Shoot´em Up der Spitzenklasse von LucasArts. Geniale Grafik und deutsche Sprachausgabe.LucasArts hält was der Name verspricht !!
Komplett deutsch nur 89.-

Woodruff
Tolle Rätsel und SVGA Grafik.....Prima Adventure
Der Goblins Nachfolger von Sierra.
Komplett deutsch nur 75.-

Top - Spiele auf CD ROM

Dungeon Master II
Komplett deutsch nur 74.-

Biing *
Die ultimative Krankenhaus Veralberung à la Monty Python
Komplett deutsch nur 77.-

Discworld *
deutsche Untertitel nur 89.-

Alone in the Dark III
Komplett deutsch nur 87.-

Incredible * Machine II
Komplett deutsch nur 79.-

Full Throttle *
Das LucasArts Rennspiel gegen langweilige Sommernächte
Anleitung deutsch nur 89.-

Heretic *
Fantasy - Doom
Anleitung deutsch nur 79.-

Pinball Wizard 2000
Anleitung deutsch nur 72.-

USS Ticonderoga
Komplett deutsch nur 79.-

Der Reeder *
Gegen Euch ist Onassis nur ein kleiner Fisch !
Komplett deutsch nur 75.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto.Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 17.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).



Schon Samstag wissen, was Montag im »Spiegel« steht? GO SPIEGEL bringt Ihnen die wichtigsten Stories und läßt Sie mit den Machern diskutieren.

Zur Zeit sind über 800 Foren auf CompuServe aktiv. Neben zahlreichen Foren von Hard- und Softwareherstellern gibt es aber auch privat organisierte Bereiche zu Themen wie Haustiere, Rockmusik, Science-fiction oder Astronomie. Die meisten Foren sind englischsprachig, aber die Zahl der deutschen Foren steigt. Damit der Umgang mit CompuServe möglichst einfach wird, sollten Sie sich schnellstens einen »CIM« besorgen. Die Abkürzung steht für »CompuServe Information Manager« und beschreibt Programme, die CompuServe in schöne Menüs kleiden. CIM gibt es zur Zeit für MS-DOS (DosCIM), Windows (WinCIM), OS/2 und Macintosh. Mit CIM brauchen Sie keine Kommandos mehr zu lernen, da CompuServe komplett per Maus und Menü bedient wird. Alle Bildschirmfotos auf diesen Seiten wurden übrigens mit dem WinCIM gemacht.

Gleichzeitig arbeitet CompuServe mit Hochdruck an einer Anbindung an das Internet. E-Mail geht schon seit langem, ein nicht sehr komfortabler Zugriff auf die »News-Groups« ist auch schon möglich (GO USENET). Der FTP-Dienst, mit dem Sie Dateien aus den Internet-Computern anderer Firmen downloaden, funktioniert hingegen schnell und einfach. Zugriff auf das »World Wide Web« sollen die CISler im Sommer haben.

Schlag nach bei Bertelsmann: Neben diesem deutschen Lexikon sind auch zahlreiche amerikanische Werke online zu durchsuchen.

Foren-Vielfalt

Die meiste Zeit in CompuServe werden Sie in den »Foren« verbringen. Diese sind in sich geschlossene Mailbox-Systeme zu einem bestimmten Thema. Sie werden über GO-Kommandos erreicht. Um beispielsweise das Forum von Sound-Blaster-Hersteller Creative Labs zu erreichen, tippen Sie »GO CREATIVE« (oder benutzen das GO-Kommando Ihrer Software; dazu später mehr).

Ein Forum teilt sich in der Regel in zwei weitere Bereiche auf: »Sections« und »Libraries«. Sections sind der Diskussionsteil; hier schreiben Sie Mails, die von jedermann gelesen und beantwortet werden können. CompuServe kümmert sich darum, daß thematisch zusammengehörende Mails auch zusammenbleiben. Wenn Sie beispielsweise jetzt eine Nachricht in das Creative-Forum schreiben, wird nicht gleich die nächste Nachricht die Antwort sein; andere Fragen und Antworten laufen zeitgleich durch das Forum. Der rote Faden (engl. »Thread«) bleibt trotzdem erhalten, da die Nachrichten nach den Themen geordnet sind. Libraries sind Dateibereiche in denen Sie Bilder, Texte, Sounds oder Programme finden können. Die Libraries sind ebenfalls thematisch sortiert. Jede Datei muß von CompuServe in Ihren Rechner übertragen werden (Download), danach ist sie auf Ihrer Festplatte gespeichert.

Mit »EAASY SABRE« (GO TRAVEL) können Sie Geld sparen: Dieses System läßt Sie nach den preiswertesten Flügen und besten Hotels suchen und buchen.

Was es kostet, wie man's kriegt

Weil CompuServe eine amerikanische Firma ist, wird in harten Dollars abgerechnet; am besten über eine Kreditkarte. Knappe 10 Dollar Grundgebühr im Monat geben Ihnen Zugriff auf die Knotenrechner. In diesem Grundpreis sind außerdem 90 Mails und viele »Standard«-Dienste enthalten. Die »Extended«-Dienste kosten etwas mehr: 4,80 Dollar pro Stunde oder 0,08 Dollar pro Minute will CompuServe von Ihnen haben. Ob Sie in dieser Zeit nur im Forum herumhängen oder wild Dateien downloaden ist egal, die Kosten bleiben gleich. Wenn Sie sich der daraus ergebenden Hektik entziehen wollen und schon einigermaßen CompuServe-fit sind, sollten Sie sich einen Offline-Reader zulegen.

Bei Fragen können Sie CompuServe unter (0130) 864643 kostenlos anrufen und sich dort beraten lassen. Dort erfahren Sie beispielsweise auch, ob Sie in einer der Städte wohnen, in denen Sie sich zum Ortstarif einloggen können. Denn obwohl CompuServe mit seinen Standleitungen den Transport Ihrer Daten von Deutschland nach USA und zurück übernimmt, kommen auf Sie immer noch die Telefongebühren bis zum Einwahlknoten zu. **(bs)**

ACTION REPLAY

FREEZE POWER!

MK 4

DIE PC-KARTE MIT DEN UNGLAUBLICHEN MÖGLICHKEITEN!!

VERBESSERTES BETRIEBSSYSTEM NEUER VERSION 4

DM 199,=

ACTION REPLAY IST MENÜ-GESTEUERT; DADURCH EINFACH IN DER HANDHABUNG. INSTALLIERUNG INNERHALB VON MINUTEN DURCH "AUTO INSTALL"-FUNKTION.

MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTE EIGENE SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT USW.; MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!

BENUTZERFREUNDLICHER FREEZER-CONTROLLER MIT 1.8 M. KABEL, FREEZER-TASTE, LED-LEUCHTE UND SCHALTER FÜR DIE ZEITLUPEN-FUNKTION.

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES ERMÖGLICHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN. DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN. EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN. AUCH FÜR CD-ROM.

FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN STELLE UND ABSPEICHERN DES KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMM-INHALT AUF FESTPLATTE. WENN SIE DEN SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL AN EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

JETZT AUCH FÜR PROTECTED MODE

PC ACTION REPLAY V. 4 FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT "PROTECTED MODE"-PROGRAMMEN EINSCHL. BEKANNTER (FIGHTER)-SPIELE UND EINER GANZEN REIHE VON UTILITIES !!! IM GRUNDE MIT ALLEN "4GW"-GAMES.

FREEZER-COMMANDS

DIRECTORY, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

ORGINAL DEUTSCHE VERSION

AUSLIEFERUNG MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB

(HOTLINE-UNTERSTÜTZUNG, INFORMATIONEN,NEUE CHEATS, NEUIGKEITEN, TIPS UND TRICKS U.S.W.) PC ACTION REPLAY V. 4 WIRD MIT EINER GANZEN MENGE VON SOFORT EINSATZBEREITEN CHEATS (U. A. AUCH FÜR VIELE BEKANNTE FIGHTER-SPIELE) GELIEFERT.

VIRUS-SCANNER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT, EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN. FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT VIELEN NON-STANDARD-VGA-, SUPER VGA- UND TEXT-MODI !!

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES BIS AUF 1% HERABZUSETZEN. !

HACKER-FUNKTIONEN

"INTERRUPT MONITOR" ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VORDEFINIERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER-BEFEHL ZEIGT AN, AB WELCHER STELLE DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE. DER GRAFIK-REGISTER-BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.

SOUND RIPPER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH "SOUND BLASTER"-FILES. ABSPEICHERBAR ALS .VOC- ODER .WAV-FORMAT. EDIT- UND PLAYBACK-MÖGLICHKEIT. IDEAL FÜR "WINDOWS"-EFFEKTE. FUNKTIONIERT MIT DEN MEISTEN PROGRAMMEN... AUCH MIT CD-GAMES!!

MUSIC GRABBER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH MUSIK IM SOUND -TRACKER-FORMAT; ABSPEICHERBAR AUF DISKETTE UND HD. ABSPIELBAR MIT EINEM DER ZUM LIEFERUMFANG GEHÖRENDEN SOFTWARE-PLAYERS.

KOSTENLOSE UPDATE-SOFTWARE !!

Ab Version 4.1 (jetzt lieferbar) hat das ACTION REPLAY ein integriertes FLASHROM. Dieser ermöglicht es, daß bei Erscheinen einer neuen Version jeder Action-Replay-Besitzer selbständig ein Update von Diskette durchführen kann. Die Update-Software ist erhältlich über viele Mailboxen und PD-Händler oder direkt bei uns gegen Versandgebühren.

PC PLAYER AUSGABE 6/'94: "Auf diese Hardware haben Sie gewartet !"



BENÖTIGTE SYSTEM-KONFIGURATION: 386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)

DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET:

PC ACTION REPLAY WIRD JETZT MIT EINEM SPIELE-MAGAZIN INKL. CD GELIEFERT. DIESE CD BEINHALTET VIELE SPIELE-DEMOS, MIT DENEN DAS ACTION REPLAY SOFORT EINSETZBAR IST.

DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE DAS ACTION REPLAY DIREKT BEI DER FIRMA DATAFLASH BEZIEHEN !!

Ein Update für ältere Versionen (unter Version 4.1) des PC ACTION REPLAY's kostet 40,- DM. Für die FLASHROM-Version werden zusätzlich DM 20,- berechnet. Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay komplett an uns ein. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkosten.

REVENGER JOYSTICK-INTERFACE

HIERAUF HABEN SIE GEWARTET !! JETZT IST ENDLICH SCHLUß MIT DEN JOYSTICK-PROBLEMEN AUF IHREM PC. WIR HABEN EIN PROGRAMMIERBARES INTERFACE ENTWICKELT, AN DEM MAN JEDES JOYPAD FÜR DAS "SEGA™ MEGADRIVE™" ANSCHLIEßEN KANN. JEDE (RICHTUNGS-) TASTE DIESES JOYPADS KANN NACH EINFACHER BELEGUNG (MITTELS KEYBOARD) EINE ODER MEHRERE TASTEN IHRER PC-TASTATUR EMULIEREN. HERVORRAGEND GEEIGNET FÜR VIELE BEKANNTE (FIGHTER-) SPIELE, DIE MAN SONST NUR MIT DER TASTATUR SPIELEN KANN, WIE Z.B. "STREETFIGHTER II™" UND VIELE ANDERE.

PREIS: INTERFACE DM 79,- INTERFACE + COMPETITION PRO 6 BUTTON JOYPAD NUR DM 99,-

DATAFLASH

WIE MAN BESTELLT

24 STUNDEN BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY

DATA Flash GmbH

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

FÜR ÖSTERREICH: DARIUS HandelsgmbH & C0 KG Andreas Huger-Gasse 56 1220 Wien Tel. 01 201 02-0

PCAR0195 EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. - EDE - NETHERLANDS FAX 0031 8380 32146

Online-Special: E-Mail-Adessen

Die gelben Seiten

Wo gibt's Tips, Patches und Upgrades? Wer online ist, muß nicht lange warten, sondern kann sich bei den Herstellern direkt bedienen.

Wer sich in CompuServe oder Internet einloggen kann, ist fein raus: Immer mehr Hersteller von Spielesoftware und -hardware bieten ihren Kunden kostenlosen elektronischen Support. In den angegebenen Foren können Sie Fragen zur Software stellen, aber auch die neuesten Treiber, Updates und Patches downloaden. Die ersten Hersteller wagen sich auch mit WWW-Seiten ins Internet oder bieten zumindest einen FTP-Service. Kundenfragen werden im Internet am besten per EMail gestellt.

Alle angegebenen Adressen wurden Mitte Februar von uns geprüft; leider können sie sich auch kurzfristig ändern, deswegen übernehmen wir keine Gewähr. Bitte beachten Sie: Auf praktisch allen Adressen wird nur Englisch verstanden; deutschsprachiger Support steckt in den weltweiten Foren noch in den Kinderschuhen. Für diese Fälle verweisen wir Sie auf unsere Rubrik »Hotlines«, die deutsche Mailboxen und Telefonnummern nennt. (bs)

Spiele- und Hardware-Hersteller in CompuServe (Auswahl)

NAME	FORUM (GO-WORT)
Access Software	GameBPub
Accolade	GameAPub
Activision	GameBPub
Ad Games	GameDPub
American Laser Games	GameDPub
Amtex Software	GameDPub
ATI	GraphAVen
B.A.O.	GameBPub
Bethesda Softworks	GameAPub
Blizzard Entertainment	GameDPub
CH Products	GameDPub
Creative Labs	Blaster
Crystal Dynamics	GameDPub
Cyberdreams	GameAPub
Diamond Multimedia	GraphBVen
Disney Software	GameBPub
Domark Software	GameCPub
Dynamix	GameCPub
Electronic Arts	GameAPub
Epic MegaGames	Epic
Escom	Escom
Gametek	GameBPub
Gravis	PCVenB
Hercules	GraphBVen
Humongous	GameCPub
Impressions	GameBPub
Interplay	GameBPub
Legend Entertainment	GameCPub
LucasArts	GameAPub
Luminaria	GameBPub
Maxis	GameBPub
Media Vision	MediaVis
Megatech Software	GameDPub
Merit Software	GameAPub
Microprose	GameBPub
Microsoft Deutschland	MSCE
Microsoft Home Produkte	MSHome
Mindscape	GameAPub
New World Computing	GameDPub
Omnitrend	GameCPub
Orchid	MultiBVen
Origin	GameAPub
Papyrus Software	GameCPub
Q.Q.P.	GameCPub
S.S.I.	GameAPub
Sierra On-Line	Sierra
Sir-Tech Software	GameBPub
Software Dynamics	GameDPub
Spectrum Holobyte	GameBPub
subLOGIC	GameAPub
Three-Sixty Pacific	GameAPub
Thrustmaster	GameDPub
Trilobyte	GameDPub
Tseng Labs	GraphBVen
Tsunami Media	GameCPub
Vobis	Vobis
Westwood Studios	GameBPub

Unabhängige Diskussionsforen in CompuServe (kleine Auswahl)

FORUMS-BESCHREIBUNG	GO-WORT
Action Games Forum	Action
CD ROM Forum (Treiber, Laufwerke)	CDROM
Computerspiele allgemein	Gamers
Flugsimulationen (auch Weltraum)	FSForum
Mehr-Spieler-Spiele	MPGames
Modemspiele	ModemGames
OS/2 Benutzer	OS2User
OS/2 Benutzer Deutsch	OS2UGer
Schach	ChessForum
Spiele Entwickler	GameDev
Sportsimulationen	SprtSims
Windows Shareware Spiele	WinFun

Spielesupport per Internet-EMail

FIRMA	EMAIL-ADRESSE
Access Software	linkspro1@delphi.com
Accolade	accolade@netcom.com
Activision	support@activision.com
Advanced Gravis	tech1@gravis.com
Advanced Idea Machines	aimgames@xmission.com
Bethesda Softworks	bethesda01@aol.com
Broderbund	BBundTec1@aol.com
CH Products	chproducts@aol.com
Digital Integration	digint@cix.compulink.co.uk
Dynamix	SierraOne@aol.com
Electronic Arts	support@ea.com
Id Software	help@idsoftware.com
LucasArts	LucasArt1@aol.com
Maxis	support@maxis.com
Media Vision	techsupp@mediavis.com
Microprose	MicroProse@aol.com
New World Computing	newworldco@aol.com
Orchid Technology	orchid@netcom.com
Origin	support@origin.ea.com
Papyrus Design Group	papyrus@world.std.com
Parallax Software	parallax@prairienet.org
Psygnosis	psygtech@psygnosis.com
S.S.I.	StratSim@aol.com
Sierra Online	SierraOne@aol.com
Spectrum Holobyte	sholobyte@aol.com
Team 17	team17@cix.compulink.co.uk
Thrustmaster	thrustmaster@checksix.com
Virgin Interactive	root@virgin.com
Westwood Studios	WestwoodS@aol.com

FTP-Server von Spiele- und Hardware-Firmen

FIRMA	FTP-ADRESSE
Accolade	ftp.netcom.com pub/ac/accolade
Advanced Gravis	fwuarchive.wustl.edu systems/msdos/ultrasound
Apogee	ftp.uml.edu msdos/games/ Apogee
Creative Labs	ftp.creaf.com
Diamond Multimedia	ftp.diamondmm.com
Disney Software	ftp.caprica.com pub/disneysoft
Electronic Arts	ftp.ea.com
Id Software	ftp.idsoftware.com
Maxis	ftp.netcom.com pub/ma/maxis
Microprose	ftp.microprose.com
Microsoft	ftp.microsoft.com
Origin	ftp.ea.com origin/
Papyrus Design Group	ftp.std.com vendors/papyrus
Thrustmaster	ftp.netcom.com pub/ch/check six/ThrustMaster

WWW-Seiten von Spiele- und Hardware-Firmen

FIRMA	URL
Creative Labs	http://www.creaf.com
Epic Megagames	http://www.epicgames.com
Media Vision	http://www.mediavis.com
Microprose	http://www.microprose.com (zu Redaktionsschluß nicht erreichbar)
Microsoft	http://www.microsoft.com

Unabhängige Spiele-Ressourcen im Internet

http://wcl-rs-bham.ac.uk/GamesDomain0
Diese englischsprachige WWW-Seite enthält nicht nur viel eigene Infos, sondern auch Links zu anderen Spiele-Seiten überall auf der Welt. Sie wird einmal die Woche upgedatet und ist sehr aktuell. Spiele-Fans sollten hier ihren ersten Web-Stop einlegen.

http://www.why.com/ultima/
Beschäftigt sich nur mit den Ultima-Spielen von Origin.

ftp.gmd.de /if-archive
Das »Interactive Fiction Archive« enthält eine fantastische Sammlung zum Thema Text-Adventures. Vom Shareware-Spiel über einen Compiler um selber Infocom-Spiele zu schreiben bis zu einer kompletten Liste von Packungsgrößen und Versionsnummern alter Spieleklassiker ist hier alles vorhanden, was das Textabenteurer-Herz begehrt.

ftp.netcom.com /pub/av/avatarx
Gute Sammlung von Hints, Tips und FAQs zu vielen bekannten PC-Spielen; wird laufend erneuert.

ftp.inf.tu-dresden.de pub/ms-dos/games/patches
Deutscher FTP-Server mit gut ausgestatteter Sammlung von Spiele-Patches und -Updates.

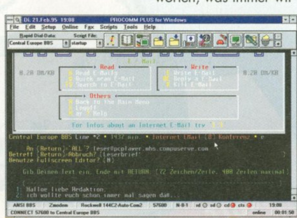

Schon gehört...
Das absolute Klangerlebnis
Der optimale Subwoofer
CeBIT '95
Halle 009
Stand EG A 21
Tel.: 0511-8952928
Fax: 0511-8952929
SV 720 AEROSPACE
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert.
Integrierter 2 x 15 Watt Verstärker,
Bassbooster, Kabelfernbedienung,
Betrieb über 9 V DC-Netzteil oder
Batterien möglich
Frequenzbereich von
100 Hz - 18000 Hz.
Abmessungen:
98 x 75 x 143 mm
79,95*
SBC 600
STEREO
LAUTSPRECHER-SATZ
Magnetisch abgeschirmt 2 x 5 Watt
Frequenzbereich 60 - 14000 Hz
Bass Boosler System
Betriebskontrollanzeige
6 Volt Gleichstrom
Abmessungen: 8 x 8 x 14 cm
49,95*
SBC 610 STEREO
LAUTSPRECHER-SATZ
Magnetisch abgeschirmt
2 x 10 Watt 50 - 15000 Hz
Bass Höhenregler Betriebskontrollanzeige
220 Volt/9 Volt Steckernetzteil Abmessungen: 11 x 12 x 20 cm
79,95*
SBC 630 STEREO
LAUTSPRECHER-SATZ
2 x 35 Watt/2-Weg System
Frequenzbereich 50 - 20000 Hz
Lautstärke-/Balanceregler
Bass-/Höhenregler
Kopfhörerbuchse
Abmessungen: 11 x 13 x 22 cm
179.–*

Der heisse Draht zur Redaktion

Suchen Sie Kontakt zu PC Player? Unser neuer EMail-Dienst bringt Ihre Nachrichten schnell ans Ziel.

Die Redaktion PC Player ist schon seit vielen Monaten per EMail erreichbar. Wegen der großen Resonanz haben wir uns entschlossen, diesen Service auszubauen. Dazu haben wir einfach unser internes Netzwerk an die große weite Datenwelt von Internet und CompuServe geknüpft und so universell erreichbare EMail-Adressen geschaffen.

Wenn Sie uns von Internet aus erreichen wollen, lautet die Adresse X@pcplayer.mhs.compuserve.com, wobei das X immer für ein anderes Thema steht. Sind Sie auf CompuServe, geht es noch wesentlich leichter: Tippen Sie als Adresse mhs:X@pcplayer.



Die meisten Mailboxen bieten inzwischen Gateways in das Internet an; fragen Sie Ihren Sysop nach einer solchen Option. Damit können Sie dann elektronische Post an das PC Player-Team schicken.

Leserbriefe: LESER

Leserbriefe richten Sie bitte an LESER@pcplayer.mhs.compuserve.com. Zu den Leserbriefen zählen alle Fragen, die irgendwie zum Heft gehören, Kommentare zu Testberichten oder Kritik an Artikeln. Auch Vorschläge, was Sie in den nächsten Ausgaben am liebsten lesen würden, sind willkommen. Ihre Nachrichten werden hier, wie bei den anderen Adressen auch, gesammelt und alle paar Tage gebündelt von den jeweiligen Fachleuten in unserem Team beantwortet.

Technik-Treff: TTREFF

Bei Hardware-Sorgen wenden Sie sich an den EMail-Techniktreff unter TTREFF@pcplayer.mhs.compuserve.com. Unsere Hard- und Softwarewizards lesen alle Fragen. Wir beantworten, was immer wir können und sammeln die interessantesten Themen zur Aufbereitung in unseren Heftreihen »Keine Panik« und »Technik-Treff«.

Sorgen mit dem »plus«: CDROM

Leser von PC Player plus, die uns ihre Meinung zum CD-ROM sagen wollen, sind bei CDROM@pcplayer.mhs.compuserve.com bestens aufgehoben. Unser Mastering-Team liest alle Vorschläge und versucht, technische Probleme mit der CD aus dem Weg zu räumen. Auch wenn Sie uns einen Beitrag anbieten wollen, sollten Sie Ihre Mail an diese Adresse richten.

Tips & Tricks-Macher: TIPS

Die schlechte Nachricht zuerst: Unter dieser Adresse erhalten Sie leider keine Spieletips. Bitte haben Sie Verständnis, daß wir diesen Service aus Zeitgründen nicht anbieten können. Wofür haben wir diese Adresse dann eingerichtet? Ganz einfach: Tips-Autoren können uns hier ihre neuesten Werke am schnellsten zusenden oder sich bei unserem Archivator erkundigen, ob sich das Einsenden noch lohnt.

Fido, Z-Net und der ganze Rest

Aufgrund massiver Routing-Probleme in sogenannten »freien« Netzen wie dem Fido-Net haben wir unsere EMail-Bemühungen dort völlig aufgegeben. Da es aus diesen Netzen heraus inzwischen immer »Gateways« ins Internet gibt, ist dies auch nicht notwendig. Bitte erkundigen Sie sich beim Betreiber Ihrer Mailbox, wie Sie Nachrichten an Adressen im Internet senden können. Es gibt keine offizielle PC Player-Mailbox; einige Boxen, die sich fälschlicherweise mit diesem Attribut schmücken, wurden und werden nicht von uns unterstützt. Wir bedauern, daß wir keine eigene Mailbox haben. Allerdings wollen wir auch nicht mit einer einzelnen, regionalen Mailbox zusammenarbeiten. Vielmehr werden wir unsere Online-Aktivitäten voll auf bundesweit erreichbare Netze richten, damit nicht 95 Prozent unserer Leser nur zum teuren Ferntarif an das PC Player-Angebot gelangen. Sobald unsere Online-Dienste erreichbar sind, werden Sie in der Zeitschrift darüber lesen können. **(bs)**

KLEINER EMAIL-KNIGGE

Bitte beachten Sie ein paar Spielregeln, bevor Sie das »Sende«-Kommando geben:

- **Schicken Sie uns keine anonymen EMails; bitte geben Sie immer Ihren vollen Namen an.**
- **Schreiben Sie in der EMail selbst nochmal ihre eigene EMail-Adresse; manchmal gehen die »Header« verloren und wir können Ihnen nicht antworten.**
- **Je nach System, von dem aus Sie die EMail versenden, kann es zwischen einer Stunde und einer Woche dauern, bis die Nachricht bei uns angekommen ist. Bitte haben Sie mit der Antwort also Geduld.**
- **Schicken Sie uns keine binären EMails, also Programmdateien oder Bilder. Diese gehen wahrscheinlich auf dem Transportweg kaputt und werden wegen der Viren-Gefahr von unserem Mail-Server gleich wieder weggeworfen. Bitte senden Sie nur Texte. Wenn allerdings für eine Tips-Einsendung binäre Dateien benötigt werden (Karten), nehmen Sie vorher mit uns Kontakt auf, um Details zu klären.**
- **Schreiben Sie nicht persönlich an die Redakteure, sondern immer an die oben genannten Adressen.**
- **Aus organisatorischen und rechtlichen Gründen können wir zur Zeit keine Einsendungen auf Preisausschreiben, Hitparaden und andere Mitmach-Aktionen per EMail entgegennehmen. Hier bleibt Ihnen weiterhin nur der Griff zur Postkarte.**
- **Fragen zu Ihrem Abonnement sind bei der Redaktion an der falschen Adresse. Abo-Kunden (und solche, die es werden wollen) erhalten hervorragenden Support beim PC Player Abo-Service, Telefon (089) 202 402-50.**



YOUR FANTASY'S GATE: UP TO DATÆ!

GAMES

	CD	Disk
1942 The Pacific Air War	84,-	84,-
Aladdin		64,-
Across the Rhine*	99,-	99,-
Alone in the Dark III*	95,-	
Battle Bugs		64,-
Battle Isle 2	81,-	
Baulöwe		74,-
Bio Forge*	99,-	99,-
Blackhawk		74,-
Bundesliga Manager Hatrick		74,-
Cannon Fodder 2		70,-
Carribbean Disaster*	95,-	95,-
Chartbreaker	85,-	85,-
Colonization	90,-	90,-
Cyberia	94,-	
Cyclemania	74,-	
Dark Forces* (Ende Februar)	**95,-**	
Death or Glory		74,-
Descent*	95,-	
Desert Strike	70,-	74,-
Dragon Lore	64,-	
Driving need for Speed 3DO	104,-	
Durch die Wüste*	85,-	85,-
Earth Siege	94,-	
Ecstactica	84,-	
FIFA Soccer	60,-	60,-
FIFA Soccer für 3DO	104,-	
Frontier - First Encounter*	89,-	89,-
Hammer of the Gods*	89,-	89,-
Hattrick*	89,-	89,-
Hell	90,-	
Höhlenwelt Saga	84,-	
Hokum KA 50*	85,-	85,-
Iron Assault*	89,-	89,-
Inferno	94,-	
John Madden Football 3DO	94,-	
Legend of Kyrandia 3	90,-	
Lemmings 3	64,-	64,-
Little Big Adventure	90,-	
Lode Runner	84,-	80,-
Lothar Matthäus Super Soccer		69,-
Magic Carpet	84,-	
Master of Magic*	**99,-**	**99,-**
Mechwarrior II*	95,-	95,-
Megarace	40,-	
Nascar Racing	84,-	74,-
NHL Hockey '95	74,-	
Noctropolis*	**99,-**	
Oldtimer	91,-	91,-
Overdrive	45,-	45,-
PGA Golf Tour 486	84,-	
Pinball Illusions*	**79,-**	**79,-**
Pinball Wizard 2.000*	89,-	89,-
Pizza Connection		80,-
Powerdrive	54,-	54,-
Rebel Assault	84,-	
Rebel Assault 3DO	104,-	
Renegade*	89,-	89,-
Road Rash für 3DO	104,-	
Sensible Golf*	85,-	85,-
Sherlock Holmes 3DO	94,-	70,-
Sub*	85,-	85,-
Das schwarze Auge - Sternschweif	74,-	
Super Wing Commander für 3DO	94,-	75,-
System Shock Enhanced	84,-	
The Lost Eden*	95,-	
Theme Park	74,-	84,-
Transport Tycoon (kompl. Deutsch)	84,-	
US Navy Fighters	95,-	90,-
Virtuoso	84,-	
Wacky Wheels	54,-	
Warcraft	84,-	
Wings of Glory	85,-	
World Cup Golf	74,-	

HARDWARE

Zubehör

CD Rom Doublespeed Sony	249,-
Duales y-Joystickkabel	25,-
3DO Blaster-Karte mit 2 Games	799,-
Eliminator Game-Card 2 Ports	54,-
Gravis PC-Game Pad	45,-
Gravis Phoenix Joystick	249,-
Highspeed I/O 2S UART 16550	57,-
Joystick Flightstick	75,-
Joystick Flightstick Pro	169,-
Joystick Virtual Pilot	169,-
Joystick Mach 3	75,-
Keyboard Cherry G83000	75,-
Mitsumi CD-Rom Quad-Speed	399,-
Modem 14400 pbs FTZ zugelassen	239,-
Modem 28800 bps FTZ zugelassen	498,-
MS Maus Defender	59,-
MS-Maus Carrera	64,-
MS-Maus Kompatible NoName	19,-
Simm 1 MB 60 ns	69,-
Simm 4 MB 70 ns	249,-
Simm 4 MB PS/2	Tagespreis
Simm 8 MB PS/2	Tagespreis
Streamer Bänder QIC 80 formatiert	24,-
Thrustmaster Gamecard Pentium kompatibel	59,-
Verlängerungskabel für Analog-Joystick	22,-

GAMES & MORE IN BERLIN

Monitore & Grafikkarten

ATI Mach 64 2 MB VRAM PCI	599,-
Cardex ET 4000/W32P VLB 1 MB	249,-
Cardex ET 4000/W32P PCI 1 MB	249,-
Cardex ET 4000/W32P PCI 2 MB Grafikkarte	339,-
Miro Crystal-Grafikkarte 10 SD VLB 1 MB	249,-
Monitor MAG 15F 15" MPR II	749,-
Monitor MAG 17S 17" MPR II	1.599,-

Laufwerke

Festplatte 730 MB Quantum Enhanced IDE	529,-
Festplatte 540 MB Quantum AT-BUS	419,-
Festplatte 540 MB Seagate AT-BUS EIDE	389,-
Festplatte 540 MB Quantum SCSI	499,-
Festplatte 540 MB IBM SCSI	498,-
Festplatte 426 MB Samsung	385,-
Festplatte 420 MB Connor	359,-
Festplatte 1 GB Seagate	749,-
Festplatte 1,3 GB Connor	799,-
Laufwerk 3.5" TEAC	70,-
Streamer Bänder QIC 80	22,-
Streamer Connor 250 MB	269,-

Soundkarten & Lautsprecher

Aktivboxen 80 Watt	119,-
Lautsprecher Soundwave 20 oder 30	69,-
Shuttle Soundboard 16 Bit Multi CD	169,-
Soundblaster 16 ASP Multi-CD	299,-
Soundblaster 16 Value Edition	228,-

SYSTEME

Konfigurationen:

Mainboard VLB AMD 486 DX4-100 Mhz

Prozessor mit Kühler, 256 KB Cache
VLB-Controller, 540 MB Festplatte Seagate
Tseng ET 4000/W32P VLB Grafikkarte 1MB
3.5" Floppylaufwerk, Big Tower Gehäuse Cherry
Tastatur, 8 MB RAM, Preis ohne Monitor

DM 2.299,-

Mainboard 3x PCI, 3x ISA, 2x VLB

Intel Pentium 90 Mhz Prozessor mit Kühler, 256 KB
Cache aufrüstbar bis 1 MB,
Local Bus Enhanced-IDE Controller,
540 MB Festplatte Seagate,
Tseng ET 4000/W32P PCI Grafikkarte 1 MB
3.5" Floppylaufwerk, Big Tower Gehäuse
Cherry Tastatur, 8 MB RAM PS/2

DM 3.199,-

Mainboard VLB 486DX2-66 Mhz

Prozessor mit Kühler, 256 KB Cache
VLB-Controller, 540 MB Festplatte Seagate
Tseng ET4000/W32P VLB Grafikkarte 1 MB
3.5" Floppylaufwerk, Mini Tower Gehäuse
Cherry Tastatur, 4 MB RAM

DM 1.750,-

Mainboards, Controller, Gehäuse & CPU's

CPU Cyrix 486DX-40	259,-
CPU Cyrix 486DX-66	310,-
CPU Intel 486DX2-66	410,-
CPU AMD 486DX2-80	510,-
CPU AMD 486DX4-100	510,-
BigTower-Gehäuse	149,-
Mainboard 486DX2-66 VLB Green	429,-
Mainboard 486 VLB, Simm/PS2 DX4 / 100	669,-
Mainboard Pentium 90 + CPU + Kühler	1.650,-
Mini-Tower-Gehäuse	89,-
VLB-Enh. IDE 2S, 1P, 1G	79,-
VLB-Enh. 2S, 1P, 1G, 4 Festplatten	49,-
VLB-Enh. 2S, 1P, G, FIFO, 4 Festplatten	89,-
PCI-Enh. IDE Controller	120,-

Versand & Laden

Der Newcomer in Berlin!

Sachsendamm 2 · 10829 Berlin
Am S-Bhf. Schöneberg
© 030 / 788 01 189
© 030 / 788 01 162
Fax 030 / 788 01 191

Täglich neue Angebote!

Katalog anfordern!

UP TO DATÆ
Roskoden & Partner oHG

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten, Laden- und Versandpreise weichen geringfügig voneinander ab.

STREIT-GESPRÄCH

CHAOS OD

Bei den großen Datennetzen gibt es im Moment die Qual der Wahl: Wählen Sie die unabhängigen Alternativen »Internet« und »FIDO« oder gehen Sie einem kommerziellen Anbieter wie »CompuServe« ins Netz? Über das Für und Wider debattierten unsere streitbaren Redakteure Boris Schneider und Michael Kim.

Der moderne Infonaut hat's nicht leicht: Zahlreiche Netze stehen zur Auswahl, die Verwirrung ist groß. Das staatliche BTX, CompuServe und demnächst das »Microsoft Network« gehören zu den kommerziellen Netzbetreibern; Internet und FIDO sind auf der unabhängigen, »freien« Seite.

Die unterschiedlichen Organisationsformen haben natürlich gravierende Konsequenzen auf das Informationshandling und den Fluß von Daten. Bei kommerziellen Datenströmen geht es allgemein »ordentlicher« zu, wohingegen die ungeprüfte Mitteilungsflut in ungebundenen Medien bisweilen anarchistische, chaotische Formen annehmen kann.

> **Umsonst schickt der Herrgott doch keine Bits und Bytes vom Himmel**

Die bewährten PC Player-Infonauten Boris Schneider und Michael Kim setzten sich in einer freien Minute zusammen, um in lockerer Atmosphäre über Datenfreiheit nicht nur in Computerkabeln zu diskutieren.

MICHAEL: Du bist ein Verfechter der zentralisierten und kommerziellen Netze wie CompuServe. Was sind denn dabei für Dich die Hauptargumente?

BORIS: Schlicht gesagt: Für einen normalen Menschen, der gezielt nach Informationen sucht und ein gewisses Niveau erwartet, ist das einfach viel besser. Bei Netzen wie dem FIDO geht die eigentliche Information doch in Flame-Wars oder dem allgemeinen Hintergrundrauschen und Bla-Bla unter. Meine Erfahrung ist, daß jemand, der der Meinung ist, einen Informationskanal umsonst benutzen zu dürfen, nicht sorgfältig mit ihm umgeht. Er wird ihn eher zumüllen, als jemand, der dafür sauer verdientes Geld hinlegen muß. Deswegen bin ich eher gegen die sogenannten »freien« Kanäle.



Michael Kim (links) stellt sich auf die Seite des ungezügelten Informationsflusses; Boris Schneider möchte hingegen geregelten Datenverkehr im Cyberspace

MICHAEL: Ja, was Du da ansprichst, mag für gewisse Newsgroups im Internet zutreffen oder manche Schnarchnasen im FIDO-Verbund. Aber Du wirst mir doch zustimmen, daß die wirklich »heißen« und aufregenden Informationen eher vor dem Kommerz flüchten. Der Intel-Pentium-Skandal verbreitete sich doch wie ein Lauffeuer weltweit im Internet, bevor er irgendwo anders bekannt wurde. Wer weiß, ob das sonst so einfach gegangen wäre.

BORIS: Aber das ist doch das beste Beispiel: 50 – 100 Leute, die Ahnung haben, unterhalten sich ernsthaft – und die anderen 90 Prozent müllen die Newsgroups zu. Da klinkt sich jemand zwei Tage später ein und postet dann Junk-Mails wie »Ich hab' gehört, da gibt's n'en Pentium-Bug.« Die Leute halten sich nicht an die simpelsten Regeln. Da sind User, die haben keinen Schimmer, wie man sowas benutzt, weil niemand es ihnen vorher gesagt hat.

Anders geht es da in kommerziellen Netzen zu. Da gibt es eine Bedienungsanleitung, da gibt es Leute, an die man sich wenden kann. User, die die Netz-Regeln grob mißachten, können rausgeschmissen werden. Und sobald es Geld kostet, achtet man viel mehr auf das, was man tut.

MICHAEL: Also ganz so schlimm, wie Du es schilderst, ist es dann wohl doch nicht. Vor allem im Internet gibt es eine recht starke »Netiquette«, die von der Mehrzahl freiwillig eingehalten wird. Aber: Indirekt hast Du gesagt, daß Du wohl gerne zensiert werden willst, wenn Du es gutheißt, das Leute rausgeworfen werden können. Wer entscheidet denn das? Das ist doch irgendeine Zentralgewalt in Ohio, Redmond oder sonstwo, die bestimmt, wer wann, wie und wo Zugang zu ihren Netzen haben darf. Es ist durchaus vorstellbar, daß ein kommerzieller Betreiber irgendwann eine solche Macht erlangt, daß Du gar nicht mehr daran vorbeikommst. Für unliebsame Personen heißt es dann: Sorry, verschwindet bitte.

BORIS: Bei Zeitungen oder TV-Sendern beschwert sich ja auch niemand, daß deren Inhaber Einzelfirmen sind. So weit wie ein Berlusconi in Italien muß man es ja nicht treiben. Man kann aber nicht erwarten, daß die großen, internationalen, digitalen Datennetze sich von selber tragen. Irgendjemand muß es ja letztendlich bezahlen. Ich will auch nicht, daß jede Information zensiert wird, aber bei meiner begrenzten Zeit möchte ich einen Online-Dienst nutzen, ohne mich durch Megabytes von sinnlosen Infos kämpfen zu müssen.

MICHAEL: Das mußt Du doch auch gar nicht. Man sollte doch ganz klar unterscheiden zwischen Informationen, die Dir von Firmen oder offizieller Seite zur Verfügung gestellt werden und dem freien Meinungsaustausch im Usenet oder anderen Diskussionsforen. Den seriösen Kram bekommst Du genauso umsonst im Internet auf diversen Web-Seiten oder auf Mailboxen ohne das Gefühl, ständig beobachtbar zu sein.

BORIS: Hierbei glaube ich aber nicht, daß bei der derzeitigen Benutzerexplosion Internet-Zugänge so günstig bleiben. Und ich denke, das Internet wird sich aufspalten und es wird Bereiche geben, die in irgendeiner Form moderiert sind.

Zugeben muß ich aber, daß in kommerziellen Netzen wie etwa dem Datenfriedhof BTX kräftig abgezockt wurde, indem den Benutzern horrende Gebühren für nutzlose Daten berechnet wurden. Und dem hätte man eben mit mehr Moderation Einhalt gebieten können.

MICHAEL: Was ist für Dich dann genau der Unterschied zwischen Moderation und Zensur?

ER KOMMERZ



BORIS: Moderation bedeutet, man stellt einmal ein sinnvolles Regel-Set auf und an das halten sich alle. Verstößt einer dagegen, dann gibt's eben eins auf den Deckel. Im Internet gibt es zwar diesen großen sozialen Druck, aber keine Instanz, die das letztendlich entscheiden kann. Es gibt höchstens E-Mail-Bombardements, aber das war es auch schon. Zensur ist für mich: Da gibt es einen Obermufti, und der entscheidet völlig willkürlich, was er durchläßt oder nicht. Moderation hingegen ist etwas durchschaubares, weil objektiv überprüfbar.

MICHAEL: Ich bin trotzdem der Meinung: je freier der Meinungsaustausch, desto besser. Informationskanäle müssen so unabhängig wie möglich sein. Für mich ist das Internet vergleichbar mit dem Telefon, wo auch keine Zentral-Moderation den Daumen drauf hält. Thema Kommerz: Zum Glück ist es im Internet gar nicht möglich, für das Abrufen von Informationen auch nur einen Pfennig zu verlangen. Es gibt zwar Ansätze, eine Art »Cyber-Cash« einzuführen, aber das wird hoffentlich im Sande verlaufen. Kommerzielle Anbieter muß es auch geben, klar, wenn jemand eine brauchbare Datenbank anbietet, soll er auch Geld dafür verlangen. Aber bitte nicht für jede popelige Netzdienstleistung.

BORIS: Umsonst schickt der Herr doch keine Bits und Bytes vom Himmel. Warum dürfen Dienstleistungen nichts kosten? Eine gewisse Wartung und Aufsicht kosten nun mal Geld.

MICHAEL: Guck' Dir doch mal die Netzkommune FIDO an. Das sind Idealisten, die auf eigene Kosten ein weltweites Netz aufrechterhalten und nächtens E-Mails und Infos austauschen. Das funktioniert doch auch.

BORIS: Erstmal funktioniert's nicht, wie meine vielen Versuche gezeigt haben, bei denen zahlreiche E-Mails im Daten-Nirwana gelandet sind. Und dann das ständige Hickhack, wie beim großen FIDO-Streit, der beinahe zur Auflösung geführt hätte. Im kleinen Rahmen mag das ja noch gehen, aber wenn sich bei einer FIDO-Mailbox in München 30.000 Leute einwählen wollen und diese je eine E-Mail verschicken, dann wird sich der Mailboxbetreiber ganz genau überlegen, ob er noch länger bereit ist, den Daten-Samariter zu spielen, Idealismus hin oder her. Noch ein Punkt: Die Qualität in den freien Netzen wird meiner Meinung nach in der nächsten Zeit rapide sinken. Alle möglichen Neu-User werden ohne Kenntnisse und Erfahrung die Netze stürmen und für eine gehörige Zahl von Junk-Mails sorgen.

MICHAEL: Ich sehe das gar nicht als Problem an. Ein Informationsnetz ist für mich keine Selbstbeweihräucherungs-Stätte von irgendwelchen elitären Infonauten-Gruppen. Es darf ruhig ein Spiegel der Gesellschaft sein. Und wenn sich da neue Leute tummeln, die sich eben noch nicht so gut auskennen, dann ist das für mich eher eine Belebung der Netzlandschaft, als wenn Sie sofort zur Ruhe gerufen werden wie in CompuServe-Foren. Sie sollen ruhig ihre Erfahrung im Netz machen, wie sie es auch im wirklichen Leben tun. **(mk)**

Rache AN DEN ICONS

Bösewicht-Alternative des Monats: Die Programmierer des Kult-Bildschirmschoners »After Dark« lassen Sie gegen die Icons auf Ihrer Festplatte kämpfen.

Inner Space

Wollten Sie sich schon immer mal für die vielen kleinen Demütigungen rächen, die Ihnen von DOS und Windows zugefügt wurden? Dann sollten Sie »Inner Space« ins Auge fassen, das typische »Asteroids«-Elemente mit neuen Ideen kombiniert. Ihr Computer wurde von bösen Mächten erobert und muß wieder »befreit« werden. Also suchen Sie sich unter den Directories auf Ihrer Festplatte eines heraus. Ihre Aufgabe besteht nun darin, alle Icons zu sammeln, die in den Dateien dieses Verzeichnisses enthalten sind. Demzufolge trifft man z.B. im »Word«-Verzeichnis auf die typischen »W«-Symbole oder im Directory des Spiels »Metal Marines« auf Roboter-Icons. Über das scrollende, in drei Zoomstufen darstellbare Spielfeld steuert man sein Raumschiff mit Hilfe der Pfeiltasten, wobei eine Art Nachbrenner für kurzzeitige Spitzenbeschleunigungen sorgt. Wollen Sie nach dem Einsammeln einiger Icons den Level beenden, fliegen Sie durch ein Exit-Tor. Beim Weiterspielen befindet man sich dann aber in einer höheren Schwierigkeitsstufe und trifft auf zusätzliche Hindernisse oder fiesere Gegner. Neben den »normalen« Directories können Sie auch spezielle Inner-Space-Verzeichnisse anwählen. In diesen kommt es dann zu gnadenlosen Duellen, oder zu Rennen: Gegen bis zu vier gegnerische Raumschiffe müssen Sie eine vorgegebene Strecke bewältigen.

Viele Widrigkeiten erschweren den Pilotenalltag: Propeller machen die Navigation kompliziert, Icons schützen sich mit Abwehrsystemen und Viren befallen unschuldige Programmsymbole. Bald trifft man auf fremde Schiffe, die Ihnen entweder freundlich, neutral oder feindlich gesonnen sind.

Inner Space wurde von den Programmierern der ersten »After Dark«-Version für Windows geschrieben. Ihren Sinn für Humor haben die Knaben nicht verloren: So werden die herumfliegenden Treibstoffkanister zwischen 15.00 und 17.00 Uhr zu Teetassen, oder ein Mahlstrom versucht, Sie in die Bildschirmmitte zu saugen. Gerüchten zufolge soll das »Säubern« sämtlicher Directories Ihrer Festplatte zudem noch eine Bonus-Sequenz auslösen. Die Registrierung kostet 30 US-Dollar.

In der »Factory« bastelt man sich beliebige Schiffe zusammen, die später auch als Gegner auftauchen können

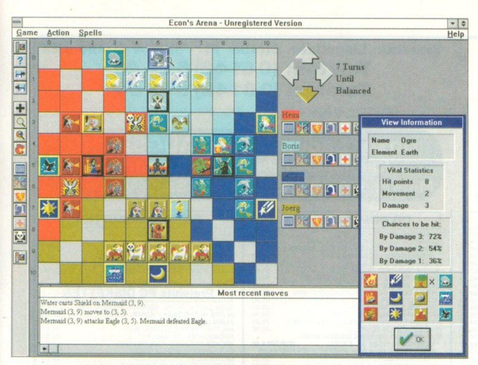


Kurioser Inner Space: Hier wird gerade das »Legions«-Verzeichnis auf einer Redaktionsfestplatte gesäubert.

Econ's Arena

Bei »Econ's Arena« streiten sich die vier antiken Elemente (Feuer, Erde, Wasser, Luft) auf einem viereckigen Spielbrett um die Vorherrschaft. Jedes Element verfügt über andere Kampfeinheiten; das Wasser wartet z.B. mit Delphinen, Meerjungfrauen und ähnlichem auf, vom Feuer werden unter anderem Drachen in den Kampf geschickt. Die Truppen unterscheiden sich in Bewegungsreichweite, Lebensenergie und Kampfkraft: Ein Ogre mag zwar fürchterlich zuhauen können, ist dafür aber quälend langsam. Spielziel ist entweder der Sieg über die anderen Elemente oder das Erbeuten der eigenen drei »Tokens«. Diese sind regelmäßig über das Spielfeld verteilt und werden jeweils von einem »Wächter« geschützt. Hat man alle Zeichen seines Elements beisammen, darf man zwecks Spielgewinn den in der Mitte des Bretts stehenden »Econ« angreifen.

Das Spielbrett ist in fünf Bereiche eingeteilt: Vier Dreiecke, die aus farbigen Feldern bestehen, bilden die »Heimatländer« der Elemente, dazwischen liegen neutrale Zonen. Auf eigenen Feldern regenerieren angeschlagene Truppen verlorengegangene Lebensenergie. Die äußeren zwei Reihen jedes Dreiecks rotieren jede Runde im Uhrzeigersinn, so daß alle acht Run-



Bei Econ's Arena haben unsere Erd-Truppen die ersten Tokens erobert

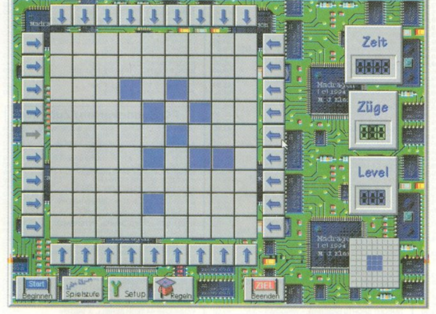
den wieder der Originalzustand hergestellt ist. Dann darf jeder Spieler entweder eine gestorbene Einheit wiederbeleben oder einen schon benutzen Zauberspruch zurückholen.

Den Computergegnern kann man diverse Persönlichkeiten zuordnen, z.B. »Eroberer«, oder »Sammler«. Allerdings gebärden sie sich in keinem der Fälle überragend schlau, so daß ein geübter Spieler fast jede Partie gewinnt. Trotzdem ist Econ's Arena aufgrund seiner guten Idee zu empfehlen – und sei es nur als Computer-Brettspiel für mehrere menschliche Spieler. Die Vollversion kostet 12 US-Dollar.

software

Madragon

Ein Spiel der Kategorie »Simples Prinzip mit Suchtgefahr« stellt »Madragon« dar. Eigentlich muß man nur eine vom Computer zerpflückte Grundform (z.B. Quadrat) wieder zusammensetzen. Doch das ist gar nicht so einfach, da man nur eine bestimmte Anzahl von Zügen zur Verfügung hat. Die Grundform besteht aus nebeneinanderliegenden blauen Steinen in einem quadratischen Spielbrett. Bewegt wird immer eine ganze waagerechte oder senkrechte Reihe des Bretts, und zwar durch Anklicken eines der am Rand befindlichen



Eben noch ein Quadrat, jetzt ein wild vermischter Haufen: Wie kriege ich das bloß wieder zusammen?

Pfeile. Diese variieren im Laufe des Spiels – so gibt es Pfeile, welche eine Reihe gleich drei Felder verschieben; teilweise sind einzelne Pfeile auch »gesperrt«.

Umso höher die Spielstufe, desto mehr Züge macht der Computer zu Beginn, um die Grundform auseinanderzureißen. Durch Eingabe eines Codes lassen sich bereits gelöste Levels gezielt anspringen. Außerdem können Sie das Hintergrundbild ändern, beliebig zwischen den drei Grundformen wechseln und jederzeit den Spielstand speichern. Die Vollversion von Madragon kostet 20 Mark.

Warpath

Sowohl im Vollpreis- als auch im Shareware-Bereich existieren eine ganze Reihe von Strategiespielen, die nach der Gleichung »Planeten erobern und aufpäppeln = mehr Ressourcen = weitere Eroberungen möglich« funktionieren. »Warpath« nimmt sich ebenfalls dieses Themas an, unterscheidet sich aber vom üblichen Allerlei: Zum einen findet das Spiel in Echtzeit statt, zum anderen ist das Spiel auf »herzallerliebst« getrimmt: Süße Spieler-Bildchen und drollige Raumschiffe lassen vergessen, daß sich in Wirklichkeit tödliche Kämpfe im Weltraum ereignen.



So niedlich die Raumschiffe aussehen, so unbarmherzig sind die Auseinandersetzungen bei Warpath

Die Steuerung ist denkbar einfach: links klicken heißt »Hinfliegen«, per Rechtsklick wird die momentan aktivierte Waffe abgefeuert. Wird das Schiff zerstört, taucht über dem Heimatplaneten automatisch ein neues auf – dem aber jegliche bis dato gekauften Extrawaffen fehlen.

Neu eroberte Planeten lassen sich mit Zuschüssen in sechs Kategorien (z.B. Agrikultur, Verteidigung oder Schulwesen) aufpäppeln. Die bis zu drei Gegner können nicht nur vom Computer gespielt werden, sondern auch von menschlichen Gegnern, per Modem oder Netzwerk. Die Sharewareversion (für 23 US-Dollar registrierbar) beschränkt im Modem-Spiel allerdings die Ausbaustufe der Raumschiffe und spart die Netzwerkunterstützung ganz aus. (la)



CALL AND PLAY

Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161

Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr

Versandanschrift :
Sabine Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
61169 Friedberg/Computer Marsch / Kaiserstr.53 / 06031 - 72050

Neues Ladenlokal !!!
Dortmund-Hörde/Hörder Rathaustraße
In der Hörder- Fußgängerzone / 0231 - 432763
Angebote solange Vorrat reicht (gültig nur für Shop Dortmund)

CD Dark Forces	deutsch*	99,95 DM
CD Klik & Play	deutsch	89,95 DM
PC Klik & Play	deutsch	89,95 DM

Ladenpreise weichen von Versandpreise ab

* Erscheinungstermin ca. Ende März, Vorbestellungen empholen.

PC 3,5"

Titel		Preis
A-Train + Constr. Set	DV	44,95
Aces of the Deep	**DV**	**79,95**
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95
Aladin	**DA**	**59,95**
Alien Olympics	DV	59,95
Alienbreed 3 / Tower Assault	DA	x54,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Amored Fist	**DV**	**79,95**
Anstoss + World Cup	DV	79,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battletoads	DA	x59,95
Biing	DV	i.V.
Blackhawk	DV	69,95
Bundesl.Manager Hattr.	DV	74,95
Bundesl.Manager - Hattrick Supporter	**DV**	**44,95**
Burning Steel 2	DV	84,95
Cannon Fodder 2	DA	59,95
Colonization	DV	89,95

Comb. Classics 3 DV 69,95
* Campaign DV
* History Line 14-18 DV
* Gunship 2000 DA

Titel		Preis
Dark Sun 2	DV	x79,95

Das Amt DV 79,95

Titel		Preis
Das schw.Auge2 Speech	DV	36,95
Das schwarze Auge 2	DV	74,95
Death or Glory	DV	79,95
Decent	**DA**	**x79,95**
Der Panzergeneral	**DA**	**69,95**
Desert Strike	EV	59,95
Die Siedler	DV	74,95
Discworld	DV	x79,95
Dogfight	DA	34,95

Dungeon - Master 2 DV x79,95

Titel		Preis
Earth Siege	DV	69,95
Ecstatica	DV	74,95
Elite 3	DV	x79,95
Erben der Erde	DV	79,95
F 15 Strike Eagle 3	DA	34,95
F117 A-Nighthawk	DA	34,95
FIFA Soccer	DV	64,95
Formula One Grand Prix	DA	34,95
Gobliins 4	**DV**	**x79,95**
Gunship 2000	DA	34,95
Hugo	**DV**	**59,95**
Hokum KA - 50	DV	x74,95
Incred.Maschine 2	DV	x67,95
Indiana Jones 4	DV	47,95
Inferno	**DV**	**87,95**
Jungle Strike	EV	x67,95
Kingdom of Germany	DV	69,95
Klik & Play	**DV**	**84,95**
König der Löwen	**DA**	**59,95**
Lemminge 3	DA	59,95
Lode Runner	DV	67,95
Lolly Pop	DA	74,95
Lord of Realms	DV	69,95
Lothar Mathäus 2	DV	69,95
Mad News	DV	74,95

Master of Magic DV 89,95

Titel		Preis
Menzoberranzan	DA	x79,95
Metal Maschines	DV	69,95
Micromaschines	DA	49,95
Monkey Island 2	DV	39,95
Mortal Combat 2	**DA**	**54,95**
NASCAR Racing	DA	74,95
Otto Rehagel Soccer	DV	x69,95

Klik & Play
Erschaffe Dein eigenes Computerspiel
Erhältlich für CD - ROM PC 3,5"
84,95
deutsche Version

PC 3,5"

Titel		Preis
Navy Strike		i.V.
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pirates Gold	DA	34,95
Pizza Connection	DV	79,95
Powerdrive	DA	54,95
Quest for Glory 4	DV	x79,95
RAN Trainer	DV	79,95
Retribution	DA	69,95
Rise o. Robots/SVGA	DV	77,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sam & Max	DV	84,95
Sensible Golf	DA	x69,95
Shanghai 2	**DV**	**69,95**
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Space Federation	DA	69,95
Space Simulator	DV	129,95
Star Qrusader	DV	79,95

STAR WARS DARK FORCES 89,95
CD - ROM Version
deutsche Sprachausgabe
mindest. 8 MB erforderlich
Termin ca. zweite Märzhälfte
Vorbestellungen empfohlen

Titel		Preis
Star Trek 2	DV	79,95
Star Wars Bildschirm-schoner	DV	54,95
Superh.Leag.Hoboken	EV	67,95
System Shock	**DV**	**74,95**
T.F.X.	DV	59,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
Tie Fighter Data	**DV**	**37,95**
Transport Taycoon	DV	89,95
Transport Taycoon - World Editor	**DV**	**x34,95**
Ultima 7	DV	34,95
Warcraft	DA	79,95
Wing Armada	DA	64,95
Woodruff	**DV**	**x79,95**

Nachfolger von U.F.O.
X - COM
Terror from the Deep
ca. mitte März
89,95

Titel		Preis
X -Wing Compilation incl. B-Wing und A-Wing	**DV**	**69,95**
X - Wing Upgrade	DV	49,95
B - Wing	DA	39,95

Der Panzergeneral
CD-ROM oder PC 3,5"
69,95
Deutsche Anleitung

PC-CDRom

Titel		Preis
11th Hour	DA	x109,95
Aces of the Deep	**DV**	**79,95**
Aegis:Guard.o.t.Fleet	DV	87,95
Al Quadim	DV	67,95
Alien Logic	EV	x69,95
Alone i. t. Dark 1	DV	39,95
Alone in the Dark - Teil 1 und 2	**DV**	**59,95**
Alone i. t. Dark 3	**DV**	**84,95**
Amored Fist	DV	79,95
Anstoss+World Cup	DV	79,95
Battle Bugs	DV	x77,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Data	DV	47,95
Bundesl. Manager - Hattrik Supporter	**DV**	**44,95**

Bioforge DA x87,95
Termin ca. 18.03.95

Titel		Preis
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen	**DV**	**59,95**
Colonization	DV	89,95
Comander Blood	DA	74,95

Creature Shock DV 89,95

Titel		Preis
Cyclemania	DA	74,95
Cyberia	DV	x89,95

Das Amt DV 84,95

Titel		Preis
Das schwarze Auge 2	DV	79,95
Dawn Patrol	DV	84,95
Death Gate	EV	i.V.
Decent	**DA**	**79,95**
Der Panzergeneral	**DA**	**69,95**
Desert Strike	EV	59,95
Die Höhlenwelt Saga	DV	87,95
Die Saga v.Nientom	DV	49,95

Dungeon - Master 2 DV x79,95

Titel		Preis
DXXM 1+2 Utilities	EV	39,95

PC-CDRom

Titel		Preis
Discworld	**DV**	**x87,95**
Dogfight	DA	34,95
Dragon Lore	DV	69,95
Dune 2	**DV**	**39,95**
Earth Siege	DV	87,95
Ecstatica	**DA**	**87,95**
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 1 - 3	DV	87,95
F 117 A-Nighthawk	DA	34,95
F 15 Strike Eagle 3	DA	34,95
Falcon Gold	DA	89,95
FIFA Soccer	**DV**	**67,95**
Flight o.t.Amaz. Queen	DV	x79,95
Formula One Gr.Prix	**DA**	**34,95**
Full Throttle	??	i.V.

Gobliins 4
"Woodruff and the Schnibble......"
DV 79,95

Titel		Preis
Gunship 2000	DA	34,95
Inferno	DV	94,95
Intern. Tennis Open	DV	79,95
Iron Assault	DA	x89,95
Ishar 3	DV	79,95
Jungle Strike	EV	x74,95

Kings Quest 7 DV 87,95

Titel		Preis
Klik´n Play	**DV**	**84,95**
Last Dynasty	DV	i.V.

Links 386 Pro mit 2 Kurse EV 69,95

Titel		Preis
Lode Runner	DV	79,95
Lost Eden	DV	x89,95
Lukas Flight Classice enthält : o Battlehawk 1942 o Their Finest Hour + Data o S.W.O.T.L. + 4 Missionen	DA	79,95

Master of Magic DV 89,95

Magic Carpet DV 89,95

Titel		Preis
Menzoberranzan	DA	x79,95
Mephisto - Schachprogramm	**DV**	**74,95**
Might & Magic 3-5	DV	87,95
NASCAR Racing	DA	79,95

Titel		Preis
Navy Strike		i.V.
NHL Hockey 95	**DA**	**79,95**
Noctropolis	DA	x89,95
Novastorm	DV	79,95
Oldtimer	DV	84,95
PGA Golf 486	DA	89,95
Pinbal Wizard	DA	x69,95
Pinball Dreams Deluxe	DA	67,95
Pirates Gold	**DV**	**34,95**
Powerdrive	DA	54,95
Quarantine	DV	79,95
RAN Trainer	DV	87,95
Rebel Assault	DV	79,95
Renegade	DA	x77,95
Retribution	DA	69,95
Rise o. the Robots	DA	84,95
Rise of the Triad	EV	i.V.
Sam & Max	DV	89,95
Shadow of Craim	EV	89,95

PC-CDRom

Titel		Preis
Sim City 2000	**DV**	**84,95**
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	i.V.
Star Crusader	DV	89,95
Strike Comander und Privateer incl. aller Zusatzmissionen und Speech Packs	**DA**	**84,95**
Star Trek 1	DV	69,95
Star Trek - Interactive - Tecnical Manuel	**EV**	**99,95**
Stonekeep	DA	x87,95
Subwar 2050 + Data	DV	89,95
Superkarts	DA	x99,95
Syndicate + Data	DV	89,95

System Shock DV 79,95

Titel		Preis
T.F.X.	DV	84,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DA	x79,95
Transport Tycoon	DV	89,95
U.F.O. und Master of Orion/Angebot- solange Vorat reicht	**DV**	**64,95**
Under a Killing Moon	DV	99,95
US Navy Fighter	EV	89,95
US Navy Fighter	DV	x89,95
Whacky Wheels	DA	54,95

Warcraft DA 79,95

Titel		Preis
Wing Armada	DA	79,95
Wings of Glory	**DV**	**69,95**
Wing Comander Teil 1 und 2 - incl. aller Zusatzmissionen und Speechpacks	**DA**	**67,95**
Wing Comander 3	**DV**	**99,95**
World Cup Golf	DV	79,95
X-Wing incl. aller Zusatzmissionen und 10 Bonusmissionen	**DA**	**59,95**

Nachfolger von U.F.O.
X - COM
Terror from the Deep
ca. mitte März
89,95

Titel		Preis
Zephyr	DV	74,95

Zubehör	Preis
Gravis Joystick - Analog Pro	**59,95**
Gravis Game Pad	**39,95**
Phoenix Joystick - Flight & Weapon Controll System	**199,95**

Descent
3D-Actionspiel
Modem und Netzwerkfähig
79,95
CD-Rom / deutsche Anleitung

Preisreduzierung !

Original Creativ Soundkarten:

Soundkarte		Preis
Soundblaster 16 Stereo Value - Edition ohne MPU 401	**Neu**	**189,95**
	Alt	**199,-**
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401	**Neu**	**249,95**
	Alt	**269,-**
Soundblaster 16 Multi CD mit MPU 401 und ASP	**Neu**	**299,95**
	Alt	**329,-**
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401	**Neu**	**299,95**
	Alt	**319,-**
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401 und ASP	**Neu**	**349,95**
	Alt	**379,-**

Versandkosten : Ab 250 DM Portofrei/Bei Vorkasse 6,90 DM Porto / Nachnahme 9,90 Porto zuzügl. 3,-DM Nachnahmegebühr.
Abkürzungen : DV = Spiel u. Anleitung deutsch / DA = Deutsche Anleitung / EV = voll englisch
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. Spiel ist in Vorbereitung.

Für bestellte und annahmeverweigerte Ware brechnen wir 15,-DM pauschal.

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern!!!

CD ROM

»Bravo Hits Interactive«

JUGENDSÜNDE

BIZARRE ANWENDUNGEN

Wenn die Hormone verrückt spielen und die Akne erblüht, ist es Zeit für die erste »Bravo«. Die hippe Dorfjugend braucht nicht einmal mehr zu blättern, denn das legendäre Teenieblatt erobert die CD-ROM-Laufwerke.

Die Lehrer hassen Dich, die Eltern verachten Dich, aber »Bravo« hält zu Dir. Kaum ein anderes Organ hat in der Nachkriegszeit soviel für die Alltagskulturbildung junger Menschen getan wie jenes berümt-berüchtigte bunte Blatt. Ganze Teenager-Generationen sind mit Bravo-Aufklärung, Postern und Love Stories herangewachsen. Doch was war an den Fotoromanen immer so lästig? Richtig, man mußte massig viele Sprechblasen-Text lesen... echt ätzend!

Der multimediale Fortschritt schont selbst diese literarische Nische nicht. Liebhaber des Ungewöhnlichen finden die »Foto-Love-Story zum Mitmachen« auf dem CD-ROM »Bravo Hits Interactive«. Die digitalisierte Umsetzung jener Bilderdramen verzichtet auf diese verwirrenden Buchstaben. Einfach auf das Köpfchen eines Akteurs klicken und schon ertönt dessen Text als Sprachausgabe. Mit einem Pfeilchen klickt man zum nächsten Bild der nervenzerfetzenden Story weiter.

Gegen die intensive Dramaturgie von »Nadine allein zuhaus« ist selbst der neue Handke ein läppisches Bändchen trivialen Inhalts. Die Ausgangslage: Nadine ist 15 und will unbedingt zur Bravo-Super-Fete nach Berlin. Als wäre das noch nicht schlimm genug, kassiert sie ein mieses Zeugnis – just an dem Tag, als Mama und Papa nach Amerika müssen, um eine kurzfristig verstorbene Tante zu betrauern. Der elterlichen Aufsicht entzogen kommt Nadine mit einer gleichaltrigen Komplizin zu dem überwältigenden Entschluß: »Jetzt stylen wir uns ganz toll und gehen in die Disco«. Eine angeregte Diskussion über kußechte Lippenstifte später findet sich dort ein Verehrer, der Nadine zur Bravo-Superfete kutschiert. Dort versumpft der Teenager im Tourbus der gefürchteten Kelly Family... und so weiter.

Die »Interaktion« beschränkt sich auf ein paar Stellen, an denen zwischen zwei Handlungen gewählt werden kann. Ansonsten klickt man nur die Akteure an, um ihre Sprüchlein zu hören und erfreut sich an deren erheiternder Unfähigkeit, halbwegs passende Betonungen hinzukriegen. Oder wurde mit Absicht so lustlos mit vollem Mund genuschelt, zwecks besserer Identifizierung für die Zielgruppe?

Weitere Attraktionen des CD-ROMs: Musik-Top-10 von 1994 mit kaum lesbarem Zeichensatz und ein Musikquiz, über das man sich an zwölf unscharfe Videos ranklickt. Daß zum Zusammenklopfen der dominierenden Dance-Tracks nicht viel Musikalität gehört, beweist schließlich der »Sound-Tunnel«. Durch Anklicken verschiedener Felder rufen wir die putzigsten Klangeffekte hervor. Das Programm merkt sich unsere Dröhnreihenfolge und spielt sie auf Wunsch nochmal ab.

Da kommt die sanftmütigste Teenager-Seele ins Grübeln: Für ein paar Mark gibt's am Kiosk ein schönes buntes Bravo-Heft, mit dem man sich wesentlich länger beschäftigen kann als mit diesem CD-ROM. Denn die Love Stories will sich niemand ein zweites Mal antun und der »Sound-Tunnel« bietet weniger kreativen Spielraum als eine Runde Freestyle-Trommeln mit Muttis Kochtopfsammlung.

(hl)

BRAVO HITS INTERACTIVE

HERSTELLER: Warner Special Marketing

PREIS: ca. 70 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 386er, Super VGA, Windows 3.1, 8 MByte RAM und Maus.

PRAKTISCHER NUTZEN: Musikquiz rettet das Bildungsniveau der deutschen Jugend.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: hält sich ohne Dr. Sommer in Grenzen.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Abfärben der Fotoroman-Rhetorik (Zitat: »Wow, seh' ich nicht rattenscharf aus?«).

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Wir zitieren einen Songtext: »Things can only get better«...



Da zieht man die Gören unter größten Mühen auf – und das ist der Dank: Nadine und ihre Spießgesellen verwüsten die elterliche Sitzgruppe. Und Sie dürfen inmitten der Salzstangen-Orgie eine plötzliche Entscheidunfg fällen – echt interaktiv, wa'?

Ein Dutzend Musikvideos, unscharf und leicht angestaubt



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Michael Kim (mk; freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Gestaltung: Journalsatz GmbH; Psycho Pinball: © Code Masters

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt, Stefan Grajer

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

IVW

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 168,– (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 84,– (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 144,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 192,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 96,– (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1289,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

E-IDE WILL ICH

Spiele verlangen nicht nur immer mehr RAM-Speicher, sondern nach viel Lebensraum auf dem Massenspeicher Festplatte. Eine Aufrüstung tut zuweilen Not, wobei neue Standards wie »E-IDE« Abhilfe versprechen und gleichzeitig Verwirrung stiften.

Mit dem immensen Platzbedarf heutiger Software steigt die Anzahl der PC-Anwender, die ihren Rechner mit einer größeren Festplatte tunen wollen. Haben Sie etwa ein Spiel auf CD-ROM erworben, kann es Geschwindigkeitsvorteile beim Nachladen geben, wenn vorher große Teile auf die Harddisk überspielt werden (siehe »Wing Commander 3«). Da momentan die Festplattenpreise recht niedrig sind (Faustregel »1 Mark pro MByte«), stellen nicht mehr die Kosten das große Problem dar. Die Gretchenfrage lautet vielmehr: »Was kaufe ich für einen Typ und wie baue ich die neue Harddisk in meinen PC ein?«.

Bei PC-Festplatten gibt es zwei große Anschlußstandards: IDE und E-IDE oder SCSI. Beide haben Vor- und Nachteile, wobei das neue E-IDE-(Enhanced IDE)-Interface geschaffen wurde, um die größten Schwächen von IDE zu eliminieren. SCSI findet man eher im Profibereich, da SCSI-Controller und -Platten recht teuer sind und ein gewisser »Luxus«-Flair an ihnen haftet. Wer viele Peripheriegeräte benötigt, wählt allerdings ohne großes Zögern SCSI, da sich bis zu sieben Harddisks, CD-ROM-Laufwerke, Streamer oder Scanner ohne Probleme an einen einzigen Controller anschließen lassen.

IDE-Festplatten werden in fast alle Standard-PCs eingebaut. Sie sind sehr preiswert, einzeln problemlos anschließbar und benötigen normalerweise keine Treiber. In der heutigen, Massenspeicher-gierigen Zeit stellen Sie aber bald fest, daß die Einschränkungen von IDE zum Hemmschuh werden: Eine AT-Bus-Platte darf maximal 504 Megabyte groß sein, wenn MS-DOS sie erkennen soll. Gekoppelt mit der Tatsache daß Sie nur zwei solche Platten einbauen dürfen, ist der Gesamtspeicher stark eingeschränkt. Diese Grenzen stammen noch aus alten IBM-AT-Zeiten, denn jede IDE-Festplatte enthält immer noch einen Controller der sich zum Uralt-Standard WD1003 kompatibel verhalten muß.

Da jede IDE-Platte einen eigenen Controller hat, muß bei zwei installierten Harddisks einer davon abgeschaltet werden. Dies nennt sich Master/Slave-Betrieb: Herr (mit Controller) und Sklave (ohne Controller). Diese beiden Modi werden von Platte zu Platte anders aktiviert, meist über unbeschriftete Steckbrücken, die mit millimetergroßen »Jumpern« umgesteckt werden müssen. Sie sollten beim Harddiskkauf deswegen immer auf eine ausreichende Betriebsanleitung für die Festplatte achten. Trotzdem haben Sie keine Garantie, daß zwei beliebige Platten sich auch wirklich vertragen, selbst wenn beide vom selben Hersteller sind. Sie sollten beim Kauf einer zweiten IDE-Platte also ein Umtauschrecht vereinbaren, falls der Zusammenschluß nicht funktioniert.

Festplatten mit hoher Speicherkapazität sind kein Luxus mehr

Rechnerisch kommen Sie mit dieser Lösung auf die maximale Obergrenze von 2 mal 504 MB, also 1008 MB. Dies ist heutzutage nicht nur für Power-User etwas mager. Weil außerdem abzusehen war, daß auch CD-ROM-Laufwerke den AT-Bus nutzen sollten, entstand der neue Standard E-IDE. Ein solcher Enhanced Controller kann bis zu vier Geräte am AT-Bus verwalten und überwindet per LBA- (Logical Block Address) oder XCHS-Verfahren (Extended Cylinder, Heads, Sectors) die 504 MB-Grenze. Beide Methoden sorgen dafür, daß bei einer E-IDE-Platte erst bei 7,8 Gigabyte Schluß ist, was noch ein paar Origin-Spiele lang ausreichen sollte. Zudem werden Vesa Local Bus und PCI unterstützt, so daß über den neuen Transfermodus »PIO Mode 3« bis zu 11,1 MB pro Sekunde zwischen Platte und PC übertragen werden können, im Gegensatz zu den bisher üblichen 1,8 MB/s – die Platten werden also wesentlich schneller. Damit E-IDE seine Muskeln spielen lassen kann, müssen allerdings gewisse Voraussetzungen gegeben sein.

Speicherfülle in schneller Hülle

Um als DOS-Anwender mehr als 504 MByte anzusprechen, gibt es drei Möglichkeiten: Entweder Sie besitzen zum Controller passende Software-Treiber (oder ein Utility wie den Ontrack Diskmanager), oder das BIOS des Motherboards kennt die LBA/XCHS-Modi schon, oder Ihr E-IDE-Adapter hat ein eingebautes ROM-BIOS. Natürlich ist dann auch eine entsprechende E-IDE-Harddisk Voraussetzung. Bei neueren Motherboards und Betriebssystemen (z.B. OS/2) dürfen Sie in der Regel davon ausgehen, daß E-IDE voll unterstützt wird. Die IDE-Speichergrenze ist also ein reines Platten- und Softwareproblem, so daß Sie unter Umständen Ihren alten IDE-Controller weiterverwenden können, wenn es Ihnen nur auf den Platz ankommt. Die volle E-IDE-Geschwindigkeit hingegen erreichen Sie über Einstellungen auf dem E-IDE-Controller, entweder per Jumper, ROM-BIOS oder spezielle Treiber. Achten Sie beim Kauf auf einen E-IDE-Adapter, der die

SCHWÖREN

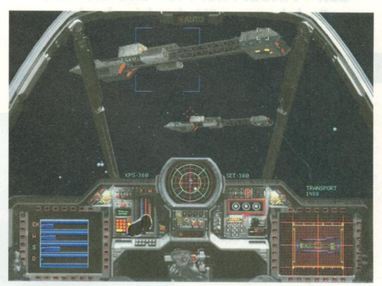
ersten beiden Möglichkeiten verwendet, da Sie bei der reinen Treiber-Lösung auch für jedes Betriebssystem einen eigenen Treiber benötigen. Zum Beispiel reicht ein DOS-Treiber nicht, wenn Sie unter Windows arbeiten, denn dieses benötigt einen eigenen. Es kommt öfter mal vor, daß bei Billig-Produkten ohne Markenbezeichnung (»No Name«) die mitgelieferten Treiber schlicht und einfach nicht funktionieren; an Updates ist bei diesen Dingern meistens auch nicht zu denken, so daß Ihnen das E-IDE-Tempo versagt bleibt.

Verabredung zu viert

E-IDE unterstützt maximal vier (anstatt wie bei IDE zwei) angeschlossene Geräte über das BIOS (so vorhanden) oder über Treiber. Haben Sie bereits zwei Festplatten im Master/Slave-Betrieb und wollen Sie ein zusätzliches IDE-CD-ROM-Laufwerk anschließen, so benötigen Sie nur den zum CD-Laufwerk mitgelieferten Treiber. Dieser sollte die Konfiguration selbständig erkennen.

Sie finden bei E-IDE zwei Anschlüsse, an die je zwei Geräte im Master/Slave-Betrieb angeschlossen werden. Einer ist mit »Primary Port« benannt, der andere mit »Secondary Port«. Vorsicht: Nach den Spezifikationen ist nur vorgeschrieben, daß der Primary Port über den Local Bus oder PCI gehen muß. Um Geld zu sparen, ist der Secondary Port meist nur über den lahmen ISA-Bus ans System angebunden. Sie sollten diesen also nach Möglichkeit nur für langsame Peripheriegeräte wie etwa CD-ROM-Laufwerke verwenden. Für diese reicht die magere ISA-Bandbreite auf jeden Fall aus, da selbst Quadraspeed-CD-ROM-Laufwerke nicht mehr als 600 KB/s übertragen. Die schnelle E-IDE-Festplatte gehört also an den Primary Port, wobei hier aber auch problemlos ältere Platten angeschlossen werden dürfen, wenn Sie nur wegen Ihres neuen CD-ROM-Laufwerkes auf den neuen Standard umgestiegen sein sollten. Die einzeln erhältlichen IDE-CD-ROM-Controller sind übrigens nichts anderes als E-IDE-Secondary-Adapter. Diese können nicht neben einem E-IDE-Controller betrieben werden; Sie dürfen aber umgekehrt IDE-CD-ROM-Laufwerke durchaus neben Ihre Festplatte an einen alten IDE-Controller anschließen, sofern Platte und CD-Laufwerk sich im Master/Slave-Modus vertragen.

Für welchen E-IDE-Adapter Sie sich entscheiden, hängt also stark von Ihren Bedürfnissen ab. Die teuerste, aber bequemste Lösung ist ein E-IDE-Controller mit eigenem, gut funktionierendem ROM-BIOS, der Ihnen alle Vorteile ohne Einschränkungen bietet. Bei Billigadaptern (unter 100 Mark) mit Treiber-Abhängigkeit sollten Sie auf einen guten Händler-Support achten. **(mk)**



Um »Wing Commander 3« flott und flüssig zu spielen, sollten Sie das Angebot der Installationsroutine wahrnehmen, satte 80 MByte auf die Festplatte zu kopieren

FESTPLATTEN-LATEIN

► **ATAPI** Advanced Technologie Attachment Packet Interface. Befehlsuntermenge von E-IDE, das vier Geräte gleichzeitig, CD-ROM-Laufwerke und Tape-Streamer unterstützt.

► **AT-Bus** meint bei Festplatten dasselbe wie IDE, ist aber eigentlich nur der normale 16-Bit-Steckkartenslot.

► **E-IDE** Enhanced-IDE, Verbessertes IDE

► **FAST-ATA** Mini-Standard von Seagate und Quantum mit geringeren Fähigkeiten als E-IDE.

► **IDE** Integrated Drive Electronics, Eingebauter Laufwerks-Controller (kompatibel zum WD1003-Standard)

► **LBA** Logical Block Address. Neuer Festplatten-Verwaltungsstandard, der die 504 MB-Grenze durchbricht und der alle Sektoren durchnumeriert, anstatt wie CHS in Zylinder, Köpfe und Sektoren zu unterteilen.

► **MB** Megabyte. In der herkömmlichen Lesart 1024x1024 Kilobytes, außer im Verständnis der Festplattenhersteller: Bei ihnen schrumpft das MB auf magere 1000x1000 Kilobytes, so daß ihre Harddisks zwar nicht mehr Speicher, aber mehr dieser Mini-MB enthalten. Aus 504 MByte werden so 528 MB, 7,8 GByte mutieren zu 8,4 GB.

► **PIO** Programmed I/O. Programmierter I/O Transfer über Portadressen. Es gibt verschiedene Betriebsarten (Modes), wobei E-IDE den schnellen Mode 3 (11,1 MB/s) für VLB und PCI unterstützt.

► **SCSI** Small Computer System Interface, Systemanschluß für Klein-Computer. (sprich »Skasi«). Unterstützt bis zu sieben Geräte an einem Controller, die sich meist ohne Probleme vertragen.

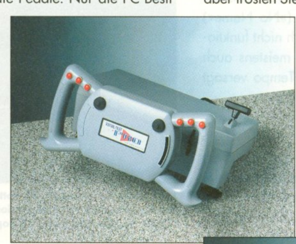
► **WD1003** Festplattencontroller von Western Digital für 286er, der direkt vom PC-BIOS unterstützt wurde, so daß er kein eigenes BIOS benötigte. Die Uralt-Spezifikationen von damals sind heute noch Standard bei IDE, unter anderem die Begrenzung auf maximal zwei angeschlossene Harddisks.

► **X-CHS** Extended Cylinders, Heads, Sectors. Erweitert die Festplatten-Verwaltung, indem die BIOS-Anzahl der Köpfe 16 überschreiten kann (bis 255) und dadurch bis zu 7,8 GByte adressiert werden können.

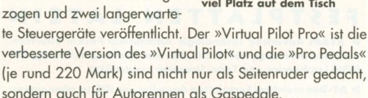
MIT FÜSSEN TRETEN

Neue Sticks für Piloten und Rennfahrer: Wir haben den »Virtual Pilot Pro« und die »Pro Pedals« von CH durchgecheckt.

Der echte Pilot steht mit beiden Beinen fest auf den Pedalen fürs Seitenruder und ein kerniger Rennfahrer tritt sein Auto mit Füßen – zumindest die Pedale. Nur die PC-Besitzer müssen sich mit so seltsamen Apparaturen wie Keyboards behelfen. Erfreulicherweise haben einige Joystickhersteller dieses Manko erkannt und Ruderpedale sowie spezielle Lenkräder für PCs gebaut. Die Systeme von Thrustmaster sind schon länger auf dem Mark und bereits vom PC-Player-Team getestet worden. Konkurrent CH hat nun nachgezogen und zwei langerwartete Steuergeräte veröffentlicht. Der »Virtual Pilot Pro« ist die verbesserte Version des »Virtual Pilot« und die »Pro Pedals« (je rund 220 Mark) sind nicht nur als Seitenruder gedacht, sondern auch für Autorennen als Gaspedale.



Der Virtual Pilot Pro braucht viel Platz auf dem Tisch



Virtual Pilot Pro

Der Virtual Pilot Pro sieht dem Ruderhorn einer kleinen Propellermaschine sehr ähnlich und muß mit beiden Händen bedient werden. Das große Gehäuse fixieren Sie mit zwei starken Schraubklammern am Tisch. In den meisten Fällen muß dabei die Tastatur weichen, denn das Ruderhorn mit seiner langen Längsstange benötigt insgesamt etwa einen Meter Platz. Ein weiterer Nachteil ist, daß man entweder einen relativ hohen Tisch oder einen niedrigen Stuhl benötigt, sonst stößt das Ruder gegen die Beine – im Luftkampf nicht gerade von Vorteil. Sind diese Probleme gelöst, macht der Virtual Pilot Pro einen sehr guten Eindruck. Die Mechanik funktioniert exakt und läuft perfekt wieder in die Nullstellung zurück. Der Kraftaufwand hält sich in Grenzen und auch die Feuerknöpfe sind gut zu erreichen; nur Personen mit sehr kleinen Händen kriegen hier Schwierigkeiten.

Es gibt sechs Feuerknöpfe und zwei Coolie-Hats, zusätzlich noch einen Schubregler. Ob alle Schalter funktionieren, hängt stark vom jeweiligen Spiel ab. Normalerweise liegt man mit der Einstellung für den Flightstick Pro richtig, wobei der Schubregler dann extra kalibriert werden muß. Bei »Pacific Air War« zum Beispiel wird jeder Regler getrennt eingestellt, was anstandslos funktioniert.

Sehr gut läuft der Virtual Pilot Pro mit Rennsimulationen wie »NASCAR Racing« oder »Formula One Grand Prix«. Ob Sie sich sanft in die Kurve legen oder rasant aus dem Windschatten heraus an einem Konkurrenten vorbeibrechen wollen, das Ruderhorn reagiert immer beispielhaft exakt und auch bei kleinsten Bewegungen optimal. Allerdings bemerkt man schon nach wenigen Runden einen Nachteil, wenn man die Geschwindigkeit durch das Vor- und Zurückziehen des Ruderhorns bestimmt. Denn das geht kräftig in die Arme – aber trösten Sie sich: ähnlich geht es auch den echten Rennfahrern. Und etwas mehr Realitätsnähe hat noch keinem Spiel geschadet.

Pro Pedals

Auf den ersten Blick wirken sie wie futuristische Fußwärmer, doch hat man erst einmal seine Füße eingepaßt, freut man sich über die Funktionalität. Die Pedale arbeiten auf zwei Arten: Zum einen werden sie auf und ab gekippt, zum anderen proportional nach vorne und hinten verschoben. Für Flugsimulationen, in denen Sie damit das Seitenruder steuern, wird die zweite Methode verwendet. Über einen angenehmen Widerstand hinweg, der etwas geringer ist als beim Thrustmaster-Pedalset, steuern Sie sehr feinfühlig und auf Dauer ermüdungsfrei. Mit einem kleinen Schalter wird vom Flug- auf den Auto-Betrieb umgeschaltet und somit die Bewegungsabfrage Vor/Zurück deaktiviert.



Die Ruderpedale eignen sich für Flugsimulationen und Rennspiele

Die Pedale reagieren sehr gut auf jede Bewegung und gewährleisten dank großzügiger Stützen für die Fersen guten Halt.

Nachteilig ist, daß die beiden Bewegungsarten nicht durch eine mechanische Sperre getrennt werden. Wer nur Auto fahren will und das Gaspedal tritt, wird dadurch irritiert, daß sich das Pedal auch nach vorne bewegen läßt, während das linke gleichzeitig nach hinten gleitet. Das wird zwar vom Programm nicht erkannt, erfordert aber eine gewisse Eingewöhnungszeit. **(fs)**

TECHNIK-FACTS

Produkt	Virtual Pilot Pro	Pro Pedals
Hersteller	CH	CH
Ca.-Preis	DM 220,-	DM 220,-
Buttons	6 Feuerknöpfe,	–
	2 Vier-Wege-Schalter	-
Besonderheit	Schubregler	Kipp- und Schiebpedale
Mechanik	Sehr gut	Sehr gut
Gesamturteil	Gut	Sehr gut

CD-ROM Mitsumi FX400 - NUR DM 349,- DM

CD-ROM

Titel		Preis
11th Hour (*)	A	99,95
1942 (*)	A	89,95
Aces Of The Deep	D	76,95
Across The Rhine (*)	D	84,95
Alone In The Dark 1	D	31,95
Alone In The Dark 1+2	D	57,95
Alone In The Dark 3	D	82,95
Armored Fist	E	66,95
Arcade Pool (*)	A	25,95
Battle Bugs (*)	D	57,95
Battle Isle II	D	83,95
Battle Ilse II Scenery	D	49,95
Battle Race (*)	A	63,95
Biing! (*)	D	a.A.
Bioforge (*)	D	89,95
Chessmaster 4000 Turbo	A	63,95
Civilization & Railroad	A	59,95
Colonization	D	84,95
Colonization + Civilization	D	89,95
Creature Shock	D	79,95
Cyberia	A	89,95
Cyclones (*)	A	76,95
Dark Forces	D	89,95
Das Amt	D	82,95
Dawn Patrol	D	79,95
Death Gate (*)	E	a.A.
Descent (*)	A	76,95
Discworld	D	76,95
Doppelpass	D	76,95
Dreamweb	D	74,95
DSA - Sternenschweif	D	72,95
Earth Command	A	72,95
Earthsiege	D	76,95
Elite 3 - First Encounters (*)	D	76,95
Falcon Gold	A	89,95
FIFA-Soccer	D	66,95
Football Pro	E	69,95
Freddy Pharka's (*)	D	76,95
Full Throttle	E	82,95
Full Throttle	D	89,95
Hammer Of The Gods (*)	E	a.A.
Hattrick! (*)	D	83,95
Heretic	D	a.A.
Höhlenwelt Saga	D	82,95
Incredible Toons (*)	A	57,95
Inferno	D	86,95
Iron Assault (*)	A	82,95
Iron Cross (*)	D	76,95
Jungle Strike (*)	D	69,95
Kings Quest 7	D	79,95
Kyrandia 3	D	69,95
Leasure Suit Larry Coll. (1-6) (*)	D	83,95
Litil Divil	A	57,95
Little Big Adventure	D	87,95
Lode Runner	D	67,95
Lothar Matthäus Soccer	D	65,95
Mad News (*)	D	83,95
Mad News Extrablatt (*)	D	31,95
Magic Carpet	D	84,95
Marco Polo	A	69,95
Masters of Magic (*)	D	84,95
Menzoberranzan (*)	A	76,95
Myst	A	82,95
NASCAR Racing	D	69,95
Navy Strike	A	89,95
NBA Live '95	A	a.A.
NHL Hockey 95	D	72,95
Noctropolis (*)	D	89,95
Oldtimer	D	79,95
Outpost	D	74,95
Panzergeneral	A	76,95
Phantasmagoria (*)	E	a.A.
PInball Dreams DeLuxe	A	74,95
Pinball Illusions (*)	A	a.A.
Quarantine	D	79,95
Quest For Glory 4 (*)	D	76,95
Rebel Assault	A	74,95
Renegade-Battle For Jacob's Star (*)	A	76,95
Rise Of The Robots	A	79,95
Seawolf SSN-21	D	88,95
Slip Stream	D	79,95
Sim City 2000	D	84,95
Skyrealms Of Jorune (*)	A	76,95
Star Crusader	D	59,95
Star Trek Next Generation (*)	D	95,95
Strike Comm. & Privateer	A	84,95
Superhero League Of Hoboken (*)	E	63,95
System Shock Enhanced	D	84,95
Temptation	A	89,95
The Incredible Machine 2 (*)	A	a.A.
The Lost Eden	A	76,95
Theme Park	D	74,95
Tower Assault (Alien Breed 3) (*)	A	57,95
Transport Tycoon	D	79,95
Under A Killing Moon	D	89,95
US Navy Fighters	D	89,95
USS Ticonderoga (*)	D	76,95
Vollgas	D	89,95
Wake Of The Ravager (*)	A	76,95
Warcraft	A	72,95
Wings Of Glory	D	76,95
Wing Com. Armada	A	59,95
Wing Commander 1+2	A	62,95
Wing Commander 3	D	94,95
Woodruff (Goblins 4)	D	69,95
X-COM (U.F.O. 2)	D	89,95
Zeppelin (*)	D	83,95

Dark Forces 89,95
Cyberia 79,95
Wing Commander 3 94,95
Woodruff (Goblins 4) 69,95
Kings Quest 7 79,95
Iron Assault 82,95
Alone In The Dark 3 84,95
Kyrandia 3 69,95
Descent 76,95
Panzer General 76,95
NASCAR Racing 69,95

Soundkarten

Soundblaster Pro Value Ed.	129,00
Soundblaster 16 Value Ed.	174,00
Soundblaster AWE 32	479,00
Trust SE Deluxe 16	119,00

Joysticks

Gravis Analog Pro	63,95
Gravis Phoenix	226,95
Gravis Game Pad	37,95
Competition Pro PC	59,95
Competition Pro Mini	59,95

Lautsprecher

Trust 10 80W	83,00
Trust 20 25W	43,00
Trust 40 15W	28,00
Trust 120 120W	115,00

CD-ROM Laufwerke

Mitsumi FX400 EIDE 4x	349,00
Toshiba XM3601 SCSI 4x	549,00
Toshiba XM3501 SCSI 4x	569,00

MPEG-Karte

Trust	429,00

Connect

Trust 1414 ext. Modem	169,00
Netzwerkkarte NE2000	62,95
0-Modem Kabel 1,8m	15,00
0-Modem Kabel 3m	20,00

CDI

CDI-Player Philips 550 inkl. Digital Video Cartridge	989,00
CDI GamePad	49,95

Festplatten

Conner 1,3GB E-IDE	799,00
Quantum Lightning 730AT	499,00

Disk Spiele

Aces Of The Deep	D	76,95
Aladdin	D	54,95
Alien Legacy	A	59,95
Battle Bugs	D	57,95
Battle Isle 2	D	79,95
Biing! (*)	D	a.A.
Cannon Fodder 2	A	54,95
Colonization	D	84,95
Das Amt	D	76,95
Das Schwarze Auge 2	D	74,95
Der Baulöwe	D	79,95
Die Siedler	D	67,95
Discword	D	65,95
Dreamweb	D	66,95
Earthsiege	D	76,95
Elite 3 - First Encounters (*)	D	76,95
FIFA Soccer	D	59,95
König Der Löwen	D	54,95
Litil Divil	A	57,95
Lode Runner	D	67,95
Lothar Matthäus	D	65,95
Masters Of Magic (*)	D	84,95
Metal Marines (*)	D	57,95
Micro Machines	A	53,95
NASCAR Racing	D	69,95
Panzer General	A	76,95
Star Crusader	D	57,95
Theme Park	D	75,95
Tie Fighter	D	94,95
Transport Tycoon	D	79,95
Warcraft	A	72,95

A – Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D – Anleitung und Spiel in Deutsch
E – Anleitung und Spiel in Englisch
(*) – Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht erschienen

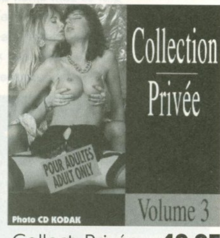
Achtung : Die angegebenen Preise sind Versandpreise !!
Die Ladenpreise können teilweise abweichen !!!

Schnäppchenecke (CDs)

7th Guest	19,95
Comanche	44,95
Conspiracy	29,95
Dune I	19,95
Hand Of Fate	29,95
Indy Car Racing	29,95
Kyrandia I	19,95
Lemmings 2	24,95
Railroad Tycoon	29,95
Temptation	29,95

Wir haben über 100 CDI-Titel und MPEG-Filme im Angebot !!





Sakura **29,95** Collect. Privée **49,95**

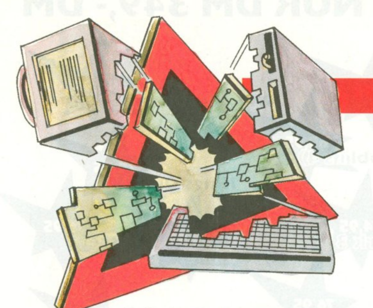
CD Erotic*

Hot Girls 1+2	je 24,90
Girls in Lack & Leder	49,95
Asian Collection 1-3	je 21,95
Collection Privée 1-3	je 49,95
Thai Bondage	69,95
Vibrations 2	69,95
Vibrations Extra	69,95
Virgins 1+2	je 99,95
Erotic Dreams	69,95
Amazone Woman	69,95
Girls On Hot Roads	69,95
Nights in London /Paris	je 29,95
Erotris	39,95
Private Puzzle	39,95
Strippoker	39,95

(* Altersnachweis erforderlich)

ROT STIFT
Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotstift#

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten.
Versandkosten Inland: CDs u. Software: Vorkasse 9.-; Nachnahme 15.-; ab 200.- Warenwert: frei! Hardware, Express und Auslandssendungen nach Aufwand !



Keine Panik: Soundkarten

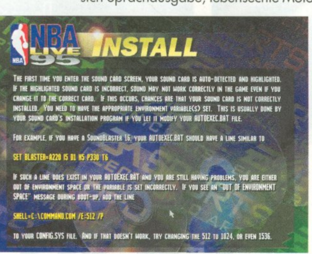
DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

Es knirscht, knattert, rauscht oder bleibt völlig still: Nur der Sound, der eigentlich aus der Soundkarte kommen sollte, ist nicht zu hören. Ein typischer Fall für »Keine Panik«.

Wenn Sie heute einen PC-Spieleprogrammierer fragen, was denn sein größtes Problem sei, wird er mit hoher Wahrscheinlichkeit »Soundkarten« sagen. Auf dem Markt tummeln sich rund ein halbes Dutzend »Standards« und unzählige, angeblich kompatible Variationen wobei mit dem Begriff »kompatibel« wirklich sehr freizügig umgegangen wird. Wenn Spiele deswegen stumm bleiben oder gar nur hörschädigendes Krachen auf die Boxen jagen, ist meistens nicht der Spieleprogrammierer Schuld. Aber selbst wenn die Soundkarte »stimmt« kann eine falsche Konfiguration immer noch zu Problemen führen.

Beim Kauf fangen die Probleme an...

Der Sound auf Soundkarten teilt sich in zwei Bereiche auf. Da gibt es zum einen die Musik, die meistens mit einem Synthesizer-Chip in WaveTable oder FM-Technik produziert wird. Dagegen stehen die digitalen Effekte, bei denen ein im RAM des PCs stehendes »Sample« abgespielt wird. Damit lassen sich Sprachausgabe, lebensechte Motorgeräusche und andere Effekte erzielen. Manche Soundprogrammierer halten sich aber nicht streng an diese Aufteilung; einige Spiele verwenden die digitalen-Effekt-Kanäle um ihre Musik aufzupeppen (mit digitalisierten Instrumenten) oder spielen die Musik gar über diese Kanäle ab. Umgekehrt muß bei vielen Spielen auch die Musik-Elektonik für den einen oder anderen Soundeffekt herhalten.



Nicht alle Spiele sind so intelligent bei der Soundkarten-Installation wie das brandneue »NBA Live«, welches sogar konkrete Lösungsvorschläge gibt.

Die Musik-Chips sind normalerweise sehr unkritisch. Sie befinden sich an einer bestimmten »Adresse« im Speicher des PCs und müssen nur unregelmäßig mit Daten gefüttert werden. Die beiden Standards in diesem Bereich sind der AdLib-Chip, den es auch in den Variationen OPL2, OPL3 und OPL4 gibt, und der Midi-Standard. Die OPL-Chips sind über die Steckkarte direkt mit dem PC verbunden und werden genauso direkt programmiert; sie sind wie eigene Soundprozessoren, mit denen das Programm redet. Bei der Midi-Schnittstelle ist das anders; sie ist quasi nur eine Telefonleitung zum Soundchip. Der große Vorteil dieser Lösung: Genauso, wie Sie zu Hause an Ihrer Telefonleitung unterschiedliche Telefone anschließen können (mit oder ohne Anrufbeantworter, blau oder mit Tipptasten, etc.) können Sie über MIDI elektronische Instrumente der verschiedensten Hersteller anschließen.

Neben diesen beiden Standards gibt es noch eine Reihe von anderen Lösungen, die sich im Markt nicht eindeutig durchsetzen konnten, weil sie immer nur von einem einzigen Hersteller unterstützt wurden. Dazu gehört die Gravis Ultrasound und die Soundblaster AWE 32, die jeweils eigene Verfahren zum Abspielen von Musik mit sich bringen. Über Utilities wird versucht, eine MIDI-Schnittstelle zu emulieren. Diese Utilities funktionieren jedoch nicht bei jedem Spiel (bevorzugt nicht bei neueren Spielen mit DOS-Extender) und schlucken außerdem viel Speicherplatz und Rechnerzeit.

Deswegen kann die PC Player Empfehlung nach wie vor nur lauten: Wenn Sie auf absoluten Musik-Support Wert legen, muß Ihre Soundkarte entweder den AdLib/OPL- oder den MIDI-MPU-401-Standard per Hardware unterstützen; sobald Sie auf Software-Emulationen angewiesen sind, ist die Karte für manche Spiele wertlos. Leider verschweigen viele Hersteller gerne, daß die vermeintliche Kompatibilität nur unter Windows oder mit speziellen Treibern erreicht wird, die bei manchen Spielen wirkungslos bleiben. Hier hilft Ihnen bloß eine schriftliche Zusicherung vor dem Kauf, damit Sie nachher die Karte umtauschen können. Achten Sie auch auf die richtigen Adressen: Fast alle Spieleprogramme erwarten den OPL-Chip an der Adresse $220 und die MIDI-Schnittstelle an der Adresse $330. Andere funktionieren nicht bei allen Spielen.

Digital wird oft zur Qual

Während es bei der Musik mit der Angabe einer Adresse des Soundchips getan ist, müssen Sie sich für die digitalen Effekte ein wenig mehr Arbeit bei der Konfiguration machen. Digitale Effekte bedeuten, daß der Soundchip einen Klang, der

im RAM des PC gespeichert wurde, »abspielen« muß. Die einfachste Möglichkeit wäre, wenn der PC den Soundchip mit diesen Daten füttert; nur leider müßte der PC dann alle zehntausendstel Sekunde seine Arbeit unterbrechen und sich diesem Chip widmen.

Die Soundkarte darf deswegen ganz alleine an das RAM ran und sich die Bytes selbst abholen, während der Prozessor sich anderen Dingen zuwendet. Die Methode nennt sich DMA (Direct Memory Access) und definiert eine Hintertür zum RAM. Ein PC kennt bis zu acht DMA-Kanäle. Soft- und Hardware müssen sich aber einig sein, welcher Kanal denn nun dem Soundchip zugeordnet ist. In 99 Prozent aller Fälle ist es Nummer 1; manche Soundkarten verwenden zusätzlich noch einen der Kanäle 5 bis 7 für schnelleren Zugriff bei 16-Bit-Sounds. Wenn Sie also eine moderne 16-Bit-Soundkarte verwenden und für diese im Spiel ein eigener Treiber definiert ist, sie aber partout nichts hören, sollten Sie im Spiel den DMA-Kanal von der 1 auf den eingestellten 16-Bit-DMA umstellen. Umgekehrt können Sie auch versuchen, diesen DMA-Kanal auf der Soundkarte abzuschalten (»Use Low DMA«). Dies müßte in der Anleitung zur Karte beschrieben sein. Als letzte Lösung konfigurieren Sie das Spiel mit einem alten 8-Bit-Soundtreiber (beispielsweise Soundblaster).

Punkt Nummer Zwei, der beim digitalen Sound stimmen muß, ist der IRQ-Kanal. IRQ steht für Interrupt Request, zu deutsch etwa Unterbrechungs-Anforderung. Das Schema beim Zugriff auf den Digital-Sound geht vereinfacht so: Der Prozessor sagt der Soundkarte »Spiele das Geräusch, welches im RAM von der Adresse X bis zu der Adresse Y steht und melde dich bei mir«. Die Soundkarte muß sich nun nach dem Abspielen sofort beim PC melden, damit ohne hörbare Unterbrechung das nächste Geräusch folgen kann. Dazu »klingelt« die Soundkarte quasi per Interrupt beim PC.

Wenn bei einem Spiel also die Sounds gar nicht oder nur verstümmelt zu hören sind, stimmt der IRQ-Kanal wahrscheinlich nicht. Die Soundkarte klingelt dann an der falschen Adresse und der PC kriegt nicht mit, wann die Soundkarte auf neue Kommandos wartet. Die beiden wahrscheinlichsten IRQ-Kanäle sind die Nummern 5 oder 7. Welcher der beiden besser funktioniert, ist von Ihrem PC abhängig. Bei modernen

RUF DOCH MAL AN...

Wo kriegen ich nur den neuen Soundkarten-Treiber her? Besitzer eines Modems haben es da recht einfach: Sie können sich entweder in CompuServe an die Hersteller wenden oder eine lokale Mailbox anrufen, auf der die neueste Treibersoftware zu finden ist. Für die fünf wichtigsten Hersteller hier die passenden Angaben (ohne Gewähr, Stand Februar 1995):

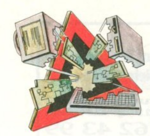
Advanced Gravis
Mailbox: 001-604-431-5927 (USA!)

Aztech Systems (Sound Galaxy)
Mailbox: 0421-1691782

Creative Labs
Mailbox: 02131-919820

Media Vision
Mailbox: 089-61381-394 (oder -396)

Orchid Technology
Mailbox: 02132-80075



Soundkarten ist der IRQ meistens per Setup-Programm ohne Aufschrauben des Rechners zu ändern; lesen Sie dazu Ihr Handbuch.

Hasch mich, ich bin die Soundkarte

Die meisten Spielprogramme verlassen sich auf Setup-Programme, in denen Sie die Soundkarte selbst aussuchen und IRQ wie DMA angeben müssen; das ist auf Dauer lästig und eigentlich gibt es seit Jahren auch einen Automatismus, der dies eigentlich unnötig machen würde. Schon seit dem ersten Soundblaster von Creative Labs gibt es ein definiertes Kommando namens »SET BLASTER=«, welches in der AUTOEXEC.BAT stehen soll und der Spielesoftware den richtigen Weg zur Soundkarte weist. Diese Befehl ist dabei nicht an die Creative-Karten gebunden. Sie sollten ihn auch bei jeder Soundblaster-kompatiblen Karte in der AUTOEXEC.BAT stehen haben; allerdings richten einige Karten diesen Wert nicht automatisch ein, so daß Sie ihn von Hand nachtragen müssen.

Wichtig: SET BLASTER verändert NICHT ihre Soundkarte. SET BLASTER ist nur ein Wegweiser für andere Programme; genauso, wie ein Wegweiser auch in die falsche Richtung zeigen kann, können Sie bei SET BLASTER Phantasiewerte angeben und Ihre Software zum sicheren Absturz bringen.

Deswegen heißt es also: Erst die Soundkarte konfigurieren, dann (sofern nicht von der Software der Soundkarte gemacht) SET BLASTER in die Startdateien einbauen. Das Kommando hat das Format »SET BLASTER=Axxx Ix Dx Tx Hx«, wobei die Xe jeweils für Ziffern stehen. Beachten Sie, daß um das Gleichheitszeichen herum KEINE Leerzeichen stehen.

Mit »Axxx« geben Sie die Adresse der Soundkarte an; diese ist fast immer 220, so daß dieser Teil A220 lauten sollte.

Das »Ix« steht für den Interrupt-Kanal; je nach Einstellung der Karte ist das 5 oder 7, in Einzelfällen auch mal 10 oder eine andere Zahl.

Mit »Dx« weisen Sie auf den normalen DMA-Kanal hin. Im Regelfalle ist dies eine 1.

Um den Soundkartentyp dreht es sich bei »Tx«. Dieser Wert wird von der Software Ihrer Soundkarte automatisch gesetzt. Wenn Sie hier keinen Wert finden, sollten Sie für T bei einer »Soundblaster«-Karte (Mono) die 1 oder 3 versuchen, bei einer »Soundblaster Pro«-Karte (Stereo) hingegen eine 2 oder 4; nur bei der SB 16 und AWE32 findet man hier eine 6.

Nur für diese 16-Bit-Soundkarten ist auch der »Hx«-Wert interessant. Hier definieren Sie den »High-DMA«-Kanal, der meistens eine Ziffer von 5 bis 7 bekommt.

Manche Creative-Karten kennen hier noch weitere Werte für die Einstellung des MIDI-Ports; diese Parameter werden nur von der Creative-eigenen Software genutzt. Aber da die entsprechenden Setup-Programme sowieso für Sie die Verwaltung des Blaster-Werts übernehmen, brauchen Sie sich keine weiteren Sorgen zu machen.

Alles richtig eingestellt, doch nix funktioniert...

Manche Spielprogramme nutzen die Fähigkeiten der Soundblaster bis auf das letzte aus, um wertvolle Rechnerzeit zu sparen. Da werden dem Blaster ungewöhnlich große Datenmengen per DMA zugeschaufelt, um ihn dann immer wieder mitten im Abspielen zu unterbrechen. Das ewige »Hüh« und »Hott« mag der Blaster noch klaglos mitmachen; so mancher DMA-Controller auf einem Billig-PC gerät hier aber an die Grenzen seines Verstandes und kann schon mal ausflippen. Schlimmstenfalls bedeutet das: Dieses Spiel ist auf Ihrem PC nicht vollständig kompatibel. Dabei schiebt einer die Schuld dem anderen in die Schuhe. Der Programmierer sagt, er macht nur, was im Handbuch des Blasters steht, der Hardware-Entwickler sagt, sein DMA-Controller leistet genau das, was man von ihm erwartet. Solange der Programmierer seine Software nicht auf sanfteren Blaster-Umgang umstellt bleiben Ihnen nur zwei Alternativen: Hauptplatine des PCs austauschen oder auf den Digital-Sound verzichten. Nur in Einzelfällen hilft eine dritte Methode: Stürzt der Digi-Sound genau dann ab, wenn gerade auf die Festplatte zugegriffen wird, kann (muß aber nicht) ein neuer Festplatten-Controller das Übel beseitigen. Andererseits könnte es aber auch genauso am PC liegen, der einfach mit zwei gleichzeitigen DMAs von Festplatte und Soundkarte gleichzeitig nicht zurecht kommt.

Störgeräusche aus dem Bus

Manche Spieler trauen sich gar nicht mehr, den Ton so richtig aufzudrehen. Brummen, Pfeifen, Surren – aus den Lautsprechern tönt als mögliche, auch wenn noch nicht mal ein Spiel geladen wurde. Diese unabsichtliche Geräuschkulisse kommt direkt aus den Innereien des PCs. Die über viele hundert Drähte laufenden Bits und Bytes können die elektrischen Signale in der Soundkarte wesentlich beinflussen.

Wenn Ihre Soundkarte bei jedem Festplattenzugriff zwitschert, sollten Sie versuchen, möglichst viel Abstand zwischen diese beiden Komponenten zu bringen. Im Idealfall heißt das: Soundkarte nach rechts außen, Festplatten-Schnittstelle nach links außen, dazwischen möglichst viele andere Steckkarten, welche die Störsignale zumindest teilweise »schlucken«. Wer Pech hat, macht damit aber den Bock zum Gärtner; auf einmal strahlt die jetzt näher liegende Grafikkarte noch schlimmer in die Soundkulisse hinein. Da hilft nur: So lange Karten hin- und hertauschen, bis die Geräusche weg oder zumindest erträglich leise geworden sind. In Einzelfällen muß die Hauptplatine des PCs ausgestauscht werden.

Ein ganz anderes Problem ist ein konstantes tiefes Brummen. Wenn Ihnen ein solches Geräusch auf den Magen schlägt, ist entweder der PC oder Ihre HiFi-Anlage nicht korrekt geerdet. Über eine sogenannte »Masseschleife« hören Sie die 50 Hz-Frequenz des Wechselstroms, der aus der Steckdose kommt. Konkret läßt sich dieses Problem nur mit einem Techniker in den Griff kriegen; sie können aber mal alte Hausmittel probieren wie etwa den Stecker der HiFi-Anlage herumzudrehen und so die beiden Pole in der Steckdose zu tauschen. Prüfen Sie außerdem, ob das Kabel, welches Soundkarte und Anlage miteinander verbindet, an beiden Seiten richtig sitzt und nicht defekt ist.

Treiberwahn kann schädlich sein

So manche Soundkarte pflastert Ihnen AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS mit allerlei Treibern zu. In Einzelfällen können da schon mal bis zu hundert Kilobytes wertvolles RAM verschwinden. All diese Treiber sind dabei meistens sinnlos. Ganz böse sind beispielsweise 94er-Versionen der Creative-Labs-Treiber. Programme wie »CTMM.SYS« oder »SBXX.SYS« werden nur geladen, damit der Software-Lautstärke-Regler funktioniert; Spielesoftware kann auf diese Treiber meistens verzichten. Die neuen 95er-Treiber sind zwar weiterhin so groß, allerdings wurde das Lautstärke-Programm jetzt umgeschrieben, daß es auch ohne diesen Ballast einwandfrei funktioniert.

Sie sollten deswegen alle von der Soundkarte installierten Treiber probeweise entfernen und den Rechner neu »kalt« booten, sprich aus- und wieder einschalten. Dadurch wird die Soundkarte in den »Urzustand« versetzt. Starten Sie nun probeweise ein paar Spiele; wenn diese einwandfrei laufen, brauchen Sie die Treiber nicht löschen (wer weiß, wozu sie doch noch gut sind) sondern nur einfach deaktiviert lassen.

Manche Soundkarten benötigen allerdings zumindest ein kleines Treiberprogramm zur Initialisierung und um die Soundblaster-Kompatibilität herzustellen; das merken Sie meist daran, daß ohne diesen Treiber das ganze System inklusive Windows still bleibt. **(bs)**

SOUNDKARTEN UNTER OS/2

Für die meisten gängigen Soundkarten gilt, daß Sie anstandslos von der OS/2-Installationsroutine erkannt werden und OS/2-Anwendungen muntere Warp-Töne von sich geben. Nur die IRQ-Erkennung arbeitet ab und zu nicht korrekt, so daß Sie hier eventuell nachbessern müssen.

Anders sieht es aus, wenn Sie Spiele in einer DOS-Box ablaufen lassen wollen. Hierbei fahren Besitzer von Original-Soundblaster-Karten oder voll Hardware-kompatiblen am besten, denn hier steht dem Musikgenuß meist nichts im Wege. Hat Ihr PC allerdings eine Soundkarte, die einen Treiber in der CONFIG.SYS benötigt, kann es sein, daß Sie bei manchen DOS-Spielen gar nichts hören oder Aussetzer auftreten. Voraussetzung ist natürlich, daß Sie den Treiber überhaupt in den DOS-Box-Einstellungen angemeldet haben.

Ansonsten ist klar, daß nur jeweils ein Spiel oder eine Anwendung zur selben Zeit auf die Soundkarten-Hardware zugreifen darf. Musik-Multitasking geht auch unter OS/2 nicht; das erste anfordernde Programm reißt sich die Karte komplett unter den Nagel. Haben Sie Windows mit Sound-Treibern installiert, sollten Sie den »Windows-Schnellstart« in den Systemeinstellungen deaktivieren, da ansonsten keine andere DOS-Anwendung mehr die Soundkarte ansprechen kann.

Folgende Parameter sind in den DOS-Box-Einstellungen relevant:

AUDIO_ADAPTER_SHARING Falls Sie etwas hören wollen, muß hier unbedingt »REQUIRED« stehen.

DOS_DEVICE Benötigt Ihre Soundkarte unter DOS einen Treiber in der CONFIG.SYS (z.B. SOUND.SYS), so muß er hier eingetragen werden. Natürlich dürfen Sie die erforderlichen Parameter nicht vergessen, wie IRQ, DMA oder Port-Adresse.

HW_TIMER Manche Spiele synchronisieren sich über einen Hardwarezugriff auf die Timerchips. In dem Fall sollte hier ON stehen, da ansonsten (nicht nur) der Sound ruckelt.

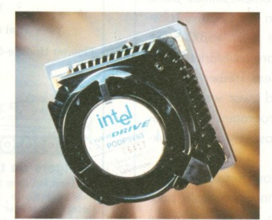
INT_DURING_IO Hier muß ON eingetragen werden, um Zugriffe auf die Hardware zu beschleunigen. Ansonsten können Sound-Aussetzer auftreten. ***(mk)***

Test: Pentium Overdrive

TURBOLADER MIT HANDBREMSE

Aus 486 mach' Pentium: Intels neuester Upgrade-Chip verspricht den Quantensprung. Doch seine ganze Power fährt der Turbolader nicht aus.

Intel läßt das Upgraden nicht: Nachdem der 486er mit Takterhöhung auf rund 100 MHz getrimmt werden konnte, folgt nun der Sprung auf die nächste Chip-Generation. Der Pentium Overdrive 25/63 ist für rund 800 Mark in den Geschäften zu haben und ist der erste Intel-Prozessor mit eigenem Ventilator. Der Chip dürfte nämlich nur mit etwa 3 Volt betrieben werden, die meisten PCs sind aber auf 5 Volt eingestellt. Der Spannungsunterschied wird von einem eingebauten Regelbaustein »verbraten« – der wird dabei so heiß, daß eine Kühlung unumgänglich ist.



Intels heißester Chip – der Pentium Overdrive bringt seinen eigenen Ventilator zur Kühlung mit.

Der P24T, so die technische Bezeichnung des Pentium Overdrive, paßt aber nicht in jeden 486er. Er ist nur für Systeme mit einem passenden Upgrade-Sockel gedacht. Erkennbar sind diese Sockel daran, daß der 486er, der jetzt in ihnen steckt, zu klein aussieht: Rund um den quadratischen Chip ist noch eine Reihe Löcher frei. Just diese Reihe wird von zusätzlichen Leitungen des Pentium Overdrive benötigt.

Wie die DX/2 und DX/4-Upgrades von Intel setzt auch der Pentium Overdrive auf die Taktvervielfachung. Während der PC weiterhin mit 25 MHz arbeitet, schaltet der Prozessor intern auf das zweieinhalbfache Tempo und rechnet mit 63 MHz. Mittels eines internen Cachespeichers wird versucht, dieses Tempo möglichst lange zu halten; muß der Prozessor aber auf das normale RAM (welches ja immer noch mit 25 MHz läuft) zurückgreifen, geht der Geschwindigkeitsgewinn verloren. Je nach Programm arbeitet der Prozessor im Mittel aber etwa doppelt so schnell.

Weitere Tempovorteile des Pentium Overdrive entstehen dadurch, daß er viele Befehle schneller verarbeitet als ein 486er; durch einen technischen Trick kann der Chip sogar in manchen Fällen zwei Befehle gleichzeitig ausführen. Dank all dieser Vorzüge ergibt sich ein deutlicher Tempogewinn – wenn Sie noch einen alten 486er haben. Der Overdrive ist nämlich zur Zeit nur in einer Version für 25 MHz-486er lieferbar. Und unterstellt man mal, daß der Overdrive diesen Rechner etwas mehr als doppelt so schnell macht, dann haben Sie es immer noch mit einem 60 MHz-486er zu tun; nicht gerade eine Traummaschine, für die Sie 800 zusätzliche Mark ausgeben. Je nach Anwendung treibt sich der Pentium Overdrive 25/63 im Leistungsspektrum eines 486 DX/2 66 herum. Bei Fließkomma-intensiven Programmen (CAD, 3D Studio, Tabellenkalkulation) ist er wesentlich schneller, Spiele bleiben jedoch etwa im DX/2-Tempo.

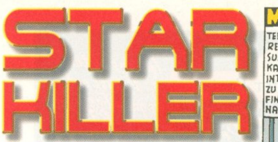
Im Gegenzug hat Intel seine DX/4-Prozessoren mal wieder billiger gemacht. Straßenpreise zwischen 400 und 500 Mark sind inzwischen die Regel und weitere Preissenkungen zu erwarten. Wer im wesentlichen spielt und seinem 25-MHz-PC einen DX4/75 oder gar DX4/100 spendiert, gibt deutlich weniger aus und holt doch mehr Leistung aus seinen Programmen. Wer eine spezielle DX4-Platine hat, kann sogar ein wenig tunen: Läuft die Platine noch mit 40 MHz fehlerfrei (klappt meistens), schaltet man den DX4 auf den Faktor 2,5 zurück: Er läuft immer noch mit 100 MHz, aber der Rest des Systems wird deutlich schneller. Wie gesagt, dies klappt nur mit Platinen, die entsprechende DX4-Schalter haben.

Die Overdrive-Version für 33 MHz-Rechner (486/33, DX2/66, DX4/100) wird im Sommer erwartet. Dieser Overdrive nennt sich dann 33/83 MHz. Nach unseren Testergebnissen mit seinem kleinen Bruder würden wir erwarten, daß dieser Chip in etwa DX4/100-Niveau erreicht, aber keinesfalls massiv übertrifft. Auf einen Nenner gebracht sollten PC-Besitzer, die hauptsächlich spielen, entweder gar nicht oder dann schon auf einen richtigen neuen PC mit echtem 90-MHz-Pentium upgraden; bei dem ist die ganze Struktur von RAM und Bus auf den Pentium angepaßt, wodurch der Gesamt-PC wesentlich schneller wird. **(bs)**

PROZESSOREN IM SPIELE-VERGLEICH

Pentium 100	**(33 MHz mal 3)**
Pentium 90	**(30 MHz mal 3)**
Intel DX4/100	**(50 MHz mal 2 – meistens nicht möglich)**
Intel DX4/100	**(40 MHz mal 2,5 – nur auf DX4-Boards)**
Intel DX4/100	**(33 MHz mal 3)**
Pentium Overdr. 83	**(33 MHz mal 2,5- geschätzt)**
AMD DX4/100	**(33 MHz mal 3)**
Pentium 60	**(30 MHz mal 2)**
Pentium Overdr. 63	**(25 MHz mal 2,5)**
DX2/66	**(33 MHz mal 2)**
DX 50	**(50 MHz)**
DX2/50	**(25 MHz mal 2)**
DX 33	**(33 MHz)**
DX 25	**(25 MHz)**

PC Player hat die aktuellen Prozessoren in ihrer Spiele-Leistung miteinander verglichen und sortiert. Am schnellsten ist ein Pentium 90, am langsamsten der DX 25. Der Vergleich ist keinesfalls absolut: Ein schlecht designter PC mit DX4/100 kann durchaus langsamer sein als ein optimaler P60; wir gehen von gleichwertigen Boards mit gleich starkem Cache und Chipsatz aus. Auch Bussystem, Grafikkarte, Festplatte und CD-ROM haben Einfluß auf die PC-Leistung, sind hier aber nicht berücksichtigt. Zu beachten ist, daß der AMD DX4/100 nicht so schnell wie sein Intel-Pendant ist; die AMD-Chips besitzen weniger Cache und müssen auch auf die beschleunigte Integer-Arithmetik verzichten, was gerade bei Spielen Leistungseinbußen bringt.



»RETTUNG SCHON DURCH DIVISION«

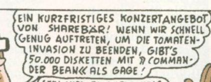
68

DIE HERRSCHAFT DER BÖSEN GEN-TOMATEN SCHEINT GEBROCHEN. NUR IM RAUMSEKTOR SHAREBÄR BEDROHEN DIE TÜCKISCHEN NACHTSCHATTENGEWÄCHSE NOCH DIE MENSCHHEIT. JUST IN DIESER GEFÄHRLICHEN ECKE LANDETE STARKILLER ALS VIRTUELLE PERSÖNLICHKEIT IM UNERGRÜNDLICHEN SEIFERSPACE EINES BENZIUM-RECHNER SYSTEMS...

STORY & TEXTE: HEINRICH LENHARDT
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE







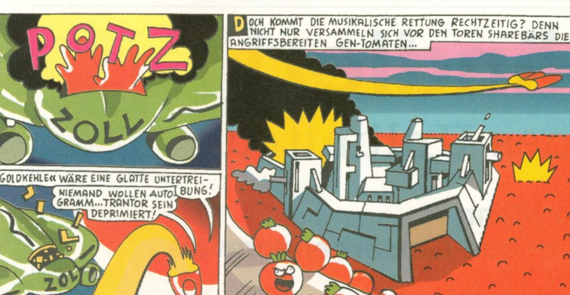








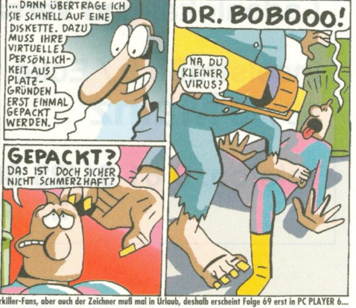




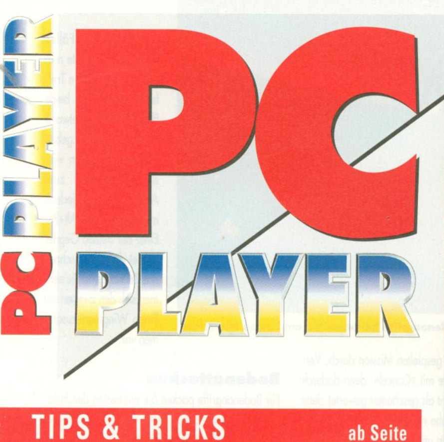


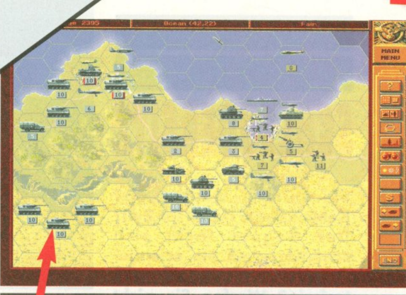




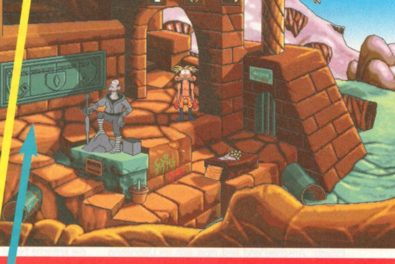


Sorry, liebe Starkiller-Fans, aber auch der Zeichner muß mal in Urlaub, deshalb erscheint Folge 69 erst in PC PLAYER 6...



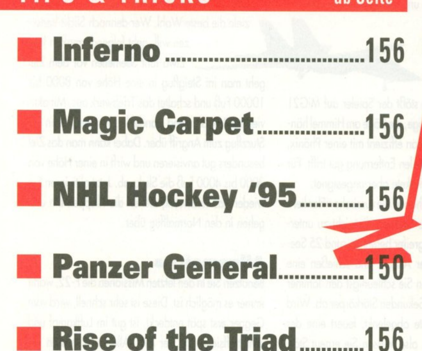






TIPS & TRICKS

TIPS & TRICKS ab Seite



Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.

TIPS ZU

»US NAVY FIGHTERS«

SCHLEUDERSITZ

Sie stürzen ständig ab? Keine Rakete findet ihr Ziel? Der Gegner lacht sich scheckig, weil Sie orientierungslos durch den Luftraum torkeln? Werfen Sie nicht den Joystick ins Korn, sondern nehmen Sie sich lieber unsere »Navy Fighters«-Tips zu Herzen.

Unser Mann in den Lüften weiß immer, wo sich sein Steuerknüppel gerade befindet. Rainer Schmitz aus Koblenz muß in »US Navy Fighters« weder Gegner noch Nachschubprobleme fürchten und gibt sein gesammeltes Wissen an Sie weiter.

Spicken erlaubt

Für die Dauer einer Kampagne sind genügend gute Waffen vorhanden. Sie müssen somit nicht befürchten, gegen Ende ohne ausreichende Bewaffnung dazustehen. Fliegen Sie deshalb immer mit den optimalen Raketen wie AIM-120, AIM-9M, Mavericks und SLAMs. Wenn Sie auf Nummer Bombensicher gehen wollen, befehlen Sie dem Wingman, Ziele anzugreifen, denn dessen Raketen gehen nicht auf das Konto des Spielers.

Zu Beginn einer Mission erhält man kaum Informationen über die Anzahl und Position der Gegner. Wer seine Mission taktisch präziser planen will, spielt sie kurz an und beendet irgendwann mit »Strg+Q« den Einsatz. Anschließend liest man sich im Debriefing die Tips zur gerade gespielten Mission durch. Verlassen Sie diese Seite mit »Cancel«, denn dadurch wird der Einsatz nicht als gescheitert gewertet. Jetzt stellen Sie in aller Ruhe neue Überlegungen an und planen die Waypoints und die Bewaffnung entsprechend.



Für effektive Bodenangriffe benutzen Sie am besten Mavericks

Jäger und Gejagter

Bei einigen Missionen stößt der Spieler auf MiG21 oder Großraumflugzeuge, die träge am Himmel hängen. Diese bekämpft man effizient mit einer Phönix, die aus etwa 75 Seemeilen Entfernung gut trifft. Für andere Ziele ist diese Rakete aber ungeeignet.

Bei einigen Missionen haben Sie russische »Flanker« in Zweierformation als Gegner, die nicht zu unterschätzen sind. Die Angreifer beginnen rund 25 Seemeilen entfernt mit der Attacke und schießen eine Rakete ab. Jetzt werfen Sie schleunigst den Jammer an und nach ein paar Sekunden Störkörper ab. Wird die anfliegende Rakete abgelenkt, feuert eine der Flanker sofort wieder, also müssen Sie erneut Störkörper abwerfen. Mit diesem Trick und ein wenig Glück entwaffnen Sie eine der Flanker, bevor sie in die kritische Nähe gelangt.

In einer Entfernung von etwa zehn bis zwölf Seemeilen gibt man dem Wingman den Befehl, eine Rakete auf die andere Flanker zu schießen (als Target anwählen und »Alt+R« drücken), anschließend befiehlt man dem Kollegen »to disengage«. Die zweite Flanker wird in den meisten Fällen nicht auf die Rakete reagieren und so einen Treffer kassieren. Falls beide Flanker sich auf etwa 5 Seemeilen nähern, geben Sie dem Wingman wieder den Befehl zum Angriff, diesmal jedoch mit »Alt+E« oder »Alt+P«. Einer der beiden Gegner segnet dann sehr schnell das Zeitliche und Sie nehmen sich den zweiten mit Ihrem Wingman zusammen vor.

Bodenattacken

Für Bodenangriffe packen Sie am besten den Infrarotsensor ein und benutzen ihn ausgiebig – auch bei Tag! Im allgemeinen sind Mavericks für Bodenziele die beste Wahl. Wer dennoch Slicks benutzen will, geht folgendermaßen vor: Etwa fünf Seemeilen vor dem Ziel geht man im Steigflug in eine Höhe von 8000 bis 10000 Fuß und schaltet das Triebwerk aus. Mit aktivierten Bremsen und Landeklappen geht man im Sturzflug zum Angriff über. Dabei kann man das Ziel besonders gut anvisieren und wirft in einer Höhe von 3000 bis 4000 Fuß die Slicks ab. Jetzt aktivieren Sie wieder das Triebwerk, ziehen die Klappen ein und gehen in den Normalflug über.

Allgemeines

Benutzen Sie in den letzten Missionen die F-22, wann immer es möglich ist. Diese ist sehr schnell, wird vom Gegner erst spät entdeckt, ist gut im Luftkampf und sehr treffsicher mit der MG. Allerdings müssen Sie unbedingt die Treibstoffanzeige im Auge behalten – die F-22 schluckt schneller als ein Bayer auf dem Oktoberfest! Die HARM-Raketen sind nicht gegen jede SAM-Stellung einsetzbar. Für »Wild Weasel«-Missionen sind deswegen Mavericks unentbehrlich und auch wesentlich sicherer.

Lassen Sie nachts oder bei Nebel lieber den Autopiloten die Landung durchführen. Wenn Sie sich die Ehre nicht nehmen lassen und selbst landen wollen, drücken Sie schnell »Strg+Q«, falls die Landung schief zu gehen droht. Damit wird die Mission erfolgreich beendet, da man sich in der Schutzzone des Flugzeugträgers befindet. (fs)



Wenn eine Mission zu scheitern droht, brechen Sie schnell mit »Strg+Q« ab

Gute Waffen sind in ausreichenden Mengen vorhanden



weco Soft-u.Hardwareversand

Frank u. Thomas Siegert

Mitteluweg 1 D-24999 Wees

Little Big Adventure	DV CD	85,95
Magic Carpet	DV CD	85,95
OLDTIMER	DV CD	85,95
PANZER GENERAL	DA3,5/CD	79,95
TRANSPORT TYCOON	DV3,5/CD	85,95
WING COMMANDER 3	DV CD	99,95

PC 3,5			PC CD-ROM		
1942 Pacific Air War	DA	85,95	**1942 Pac.Air War G.**	**DA**	**94,95***
Aces of the Deep	DV	79,95	**1944 Across t.Rhine.**	**DA**	**94,95***
Aladdin	DA	62,95	Aces of the Deep	DV	82,95
Alien Legacy	DA	72,95	Alone in the Dark2	DV	69,95
Armored Fist	EV	67,95	**Alone in the Dark3**	**DV**	**89,95**
Battle Bugs	DV	67,95	Armored Fist	EV	77,95
Battle Isle 2	DV	77,95	Battle Isle 2	DV	79,95
Bazooka Sue	**DV**	**89,95***	Battle Isle 2 Scen.	DV	49,95
Biing!	**DV**	**82,95***	Bioforge	DV	89,95*
Black Hawk	DV	69,95	Burning Steel 2	DV	79,95
BM 3 Hattrick	DV	79,95	Civil-u.Colonization	DV	94,95
Break Thru	DA	49,95	Civil.u.Railr.Tyc.Del.	DA	65,95
Cannon Fodder 2	DV	65,95	Creature Shock	DV	92,95
Carribean Disaster	DV	79,95*	**Cyberia**	**DA**	**94,95**
Chartbreaker	**DV**	**69,95***	Cyclemania	DA	72,95
Colonization	DV	85,95	Dark Forces		i.V.
Cool Spot	DA	54,95	Dawn Patrol	DV	89,95
Dawn Patrol	DV	86,95	**Death Gate**	**EV**	**72,95**
Death or Glory	DV	85,95	Der Clou	DV	79,95
Der Baulöwe	DV	78,95	Der Trainer	DV	89,95
Der Clou	DV	77,95	**Desent**		**i.V.**
Der Trainer	DV	79,95	Desert Strike	EV	64,95
Desert Strike	EV	63,95	Die Höhlenwelt S.	DV	85,95
Die Siedler	DV	74,95	Die Sage v.Nietoom	DV	49.95
DXXM 2 Episodes	DA	24,95	DXXM Utilities	EV	47,95
Doppelpass	DV	75,95	Dragon Lore	DV	77,95
Dreamweb	DV	79,95	Dreamweb	DV	82,95
DSA2 Sternenschw.	DV	77,95	DSA2 Sternenschw.	DV	82,95
Earthsiege	DV	89,95	Earthsiege	DV	89,95
Erben der Erde	DV	79,95	FIFA int. Soccer	DV	69,95
FIFA int. Soccer	DV	65,95	Goblins 3	DV	94,95
Grandest Fleet	DA	67,95	Grandest Fleet	DA	69,95
Hattrick! (Ikarion)	DV	82,95*	Hattrick! (Ikarion)	DV	89,95*
IndyCar Track Pack	DA	34,95	Hell	DV	89,95
Iron Cross	EV	82,95	Inferno	DA	94,95
KA 50 Hokum	DA	74,95*	King's Quest 7	DV	89,95
Klik ´n Play	**DV**	**i.V.**	**Klik ´n Play**	**DV**	**i.V.**
Lion King	DA	62,95	Kyrandia 3	DV	82,95
Lode Runner	DV	72,95	Mad News	DV	85,95*
Lords of the Realm	DV	69,95	Menzoberranzan	DA	83,95*
Lothar Matthäus 2	DV	69,95	Myst	DA	89,95
Mad News	DV	77,95	Nascar Racing	DA	82,95
Master of Magic	DV	89,95*	NHL Hockey '95	DA	77,95
Master of Orion	DA	87,95	Outpost	DV	89,95
Nascar Racing	DA	75,95	PGA Tour Golf 486	DA	92,95
NHL Hockey	DA	77,95	Police Quest 4	DV	82,95
Oldtimer	DV	72,95	Quarantine	DA	77,95
Pizza Connection	DV	79,95	Quest for Glory 4	DA	82,95*
Quarantine	DA	75,95	Rings of Med.Gold	DV	69,95
Rings of Med.Gold	DV	69,95	Rise of the Robots	DA	89,95
Rise of the Robots	DA	79,95	Star Crusader	DV	89,95
Robinson's Requ.	DV	59,95	Subwar 2050	DV	95,95
Space Simulator	EV	89,95	System Shock	DV	85,95
Star Crusader	DV	75,95	The Hidden Below	DA	69,95
Star Crus. Miss. 1	**DV**	**44,95**	Theme Park	DV	79,95
Subwar 2050	DV	87,95	U F O	DV	89,95
Subw. 2050 Miss.1	DV	49,95	Under A Kill. Moon	DA	94,95
Superhero L.o.Hob	EV	69,95	US Navy Fighters	DV	89,95*
System Shock	DV	79,95	Virtuoso	DV	85,95
The Horde	DA	69,95	Warcraft	DA	82,95
Tie Fighter	DA	85,95	**Whacky Wheels**	**DA**	**55,95**
Tie Fighter	DV	94,95	Wing C.-Armada	DA	79,95
U F O	DV	87,95	Wings of Glory	DV	79,95
Universe	DV	67,95	Wolf	DV	i.V.
Wing C.-Armada	DA	69,95	**Woodruff**	**DV**	**84,95***
Wolf	EV	69,95	**X-COM (UFO2)**	**DV**	**94,95***
World of Lemmings	DA	65,95	**X-Wing**	**DV**	**72,95**

DA= dt. Anl. DV= kompl. dt. EV= kompl. engl. i.V.= in Vorbereitung
* =bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Preisänderungsvorbehalt !!

Joysticks: GRAVIS Analog 49,95 Analog PRO 59,95
GRAVIS Phoenix 219,95
Pads : PHASE 9 GameStar 99,95 Phantom 2 44,95
CD-ROM: Mitsumi FX400 399,95

Weitere Soft- u. Hardware auf Anfrage!!!

Für Druckfehler u. Irrtümer keine Gewähr!

Versandkosten: Inland: Vorkasse + 6,50 DM
Nachnahme + 9,- DM + 3,- DM NN-Gebühr
ab 250,- DM Versandkostenfrei
Ausland: *Nur* Vorkasse (Euroscheck!) + 20,- DM

Mo. - Fr.: 9.00 - 19.30 ***Sa.: 10.00 - 13.00***

Tel.: 04631 / 976 o. 4261

FAX : 04631 / 4261

Game It!

☎ 07569/92020

	3,5“	CD
Aces of the Deep	76,95	79,95
Across the Rhine*		84,95
Armoured Fist*		74,95
Battle Isle 2		69,95
BI 2 - Erben des Titan		44,95
Colonization	79,95	84,95
Creature Shock		89,95
Cyberace		44,95
Dark Forces*		79,95
Dark Sun 2		74,95
Das Amt*	79,95	84,95
Disk World*	64,95	74,95
Dragon Lore		64,95
Hattrick Supporter*	49,95	49,95
Kingdoms of Germany		59,95
Kyrandia 3		79,95
Little Big Adventure		83,95
Magic Carpet		84,95
Master of Magic*	79,95	79,95
Might and Magic 3-5		84,95
Myst		84,95
Noctropolis*	84,95	
Novastorm		69,95
Panzer General	64,95	64,95
Ravenloft		64,95
Rise of the Robots	66,95	73,95
Sternenschweif	62,95	66,95
System Shock	67,95	75,95
The 11th Hour*		89,95
Theme Park	69,95	74,95
Tie Fighter	89,95	
Transport Tycoon	79,95	79,95
UFO & Master of Orion		59,95
Under a killing Moon		89,95
US Navy Fighters		79,95
Virtuoso		78,95
Wing Armada	59,95	74,95
Wing Commander 3		94,95
Wings of Glory		69,95
X-Wing Collectors*		69,95
Gravis Analog Pro		59,95
Gravis Phoenix		199,-

Preise sind Stand 13.2.95 - Tagespreise erfragen, wir geben Preissenkungen sofort weiter!
* = noch nicht verfügbar bei Drucklegung
Nachnahmeversand: DM 9,90 + NN-Gebühr
Vorkasse/EC-Scheck DM 6,90, ab DM 250,- frei

Game It! ✉ Kreuzthal • 87474 Buchenberg
☎ 07569/92020 • FAX 92022



(Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Angebot. Wir haben noch mehr zu bieten ! ! !)

	Disk		CD-ROM	
11 th Hour			99.95*	A
1942 Air War	89.95	A	89.95	A
Aces of the deep	79.95	d	79.95	d
Across the Rhine	89.95*	d	89.95*	d
Aladdin	59.95	A		
Alien Olympics	59.95	d	59.95	d
Alone in the dark 3			89.95	d
Armored Fist	67.95	A	79.95	e
Battle Bugs	67.95	d	79.95	d
Big Red Adventure	84.95	d	84.95	d
Bioforge			94.95*	d
Blackhawk	69.95	d		
Bloodnet	69,95	A	67.95	A
Bundesliga Manager 3	87.95	d		
Cannon Fodder 2	59.95	A		
Caribbean Disaster	79.95	d	87.95	d
Chessmaster 4000			69.95	A
Creature Shock			89.95	A
Cyberia			89.95	A
Cyberwar			99.95	A
Cyclones			84.95	A
Dawn Patrol	84.95	d	84.95	d
Death Gate			94.95	e
Der Baulöwe	87.95	d		
Descent	84.95*	A	84.95*	A
Die Höhlenwelt Saga			87.95	d
Die Sage von Nietdoom			49.95	d
Dragon Lore			69.95	d
Dreamweb	79.95	d	79.95	d
DSA 2 - Sternenschweif	74.95	d	79.95	d
Earth Siege	87.95	d	87.95	d
Ecstatica			87.95	d
F-14 Fleet Defender Gold	89.95	A	89.95	A
FIFA Soccer	64.95	d	67.95	d
Flight of the Amazone Queen			74.95*	d
FS 5 Scenery´s ab	47.95	A		
Heimdall 2	74.95	A	79.95	A
Hell			89.95	d
Hokum KA-50	74.95	A		
IndyCar Track-Pack	29.95	A		
Inferno			99.95	d
Jungle Strike	74.95	e	74.95	e

Tel.: 0631-15010
FAX: 0631-15019

	Disk		CD-ROM	
Kings Quest 7			89.95	d
Klik' n Play	84.95	d	84.95	d
König der Löwen	59.95	A		
Kyrandia 3			79.95	A
Lands of Lore			94.95	d
Last Dynasty			??.??*	d
Links 386 Course je	44.95	e		
Little Big Adventure			89.95	d
Lode Runner	79.95	d	79.95	d
Lord of the Rings			94.85	A
Lothar M. Super Soccer	74.95	d		
Mad News	74.95	d	87.95	d
Magic Carpet			89.95	d
Master of Magic	89.95	d	89.95	d
Mega Race			39.95	A
Monty Python Compl. W.O.Time			94.95	e
Myst (Windows)			87.95	A
NASCAR-Racing	74.95	A	79.95	A
New World of Lemmings 3	59.95	A	69.95	A
NHL Hockey 95			77.95	A
Noctropolis			89.95	d
Novastorm			87.95	A
Oldtimer Teil 2			84.95	d
Panzer General	79.95	A	79.95	A
PGA Tour Golf 486			89.95	A
Pinball Dreams 2 (Data Disk)	35.95	A		
Pinball Fantasies	59.95	A		

Ladenlokal in Kaiserslautern

	Disk		CD-ROM	
Pirates Gold	34.95	A	34.95	A
Rise Of The Robots			84.95	A
Sim City 2000	84.95	d	89.95	d
Sim City 2000 Scenery	34.95	d		
Simon the Sorcerer	87.95	d	87.95	d
Space Simulator 1.0	84.95	e		
SSN 21 Sea Wolf	79.95	d	79.95	d
Star Crusader	79.95	d	77.95	d
Star Trek Interactive Manual			99.95	e
Stone Racer	69.95	A	69.95	A
Subwar 2050	94.95	A	94.95	d
Subwar 2050 Mission Disk	44.95	A		
Superheroleague Of Hoboken	67.95	e	69.95*	e
System Shock	77.95	A	87.95	d
The Horde	69.95	d	74.95	d
The Lost Eden			89.95*	A
Theme Park			77.95	d
Tie Fighter	89.95	e	79.95*	e
Transport Tycoon	89.95	d	89.95	d
U.S. Navy Fighters			89.95	d
Under a Killing Moon			99.95	A
Voyeur			87.95	A
Warcraft	79.95	A	79.95	A
Wing Armada	67.95	A	79.95	A
Wing Commander 3			99.95	d
Wings of Glory	79.95	d	79.95	d
Woodruff a.t. Schnibble of Az.			79.95	d

d = komplett deutsch / e = komplett englisch
A = Spiel engl. mit deutscher Anl. / * = demnächst

Bei Vorauszahlung (Scheck/Überw.) **zzgl. DM 8.- Porto/Verpackung**
Achtung: Betrag bitte zusammen mit Versandkosten Überweisen !
Konto-Nr.: 6970 327 116 / BLZ: 540 207 74 / Hypobank Kaiserslautern
Post-Nachnahme zzgl. DM 10.-/ UPS-Nachnahme zzgl. DM 14.50.-
Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorauskasse, zzgl. DM 30.- Gebühr.

Lieferung ab DM 250.- Warenwert Versandkostenfrei!
Kostenlose Preisliste Anfordern!

Königstr.24 (Postfach 1709)
67655 Kaiserslautern

Irrtümer u. Preisänderungen Vorbehalten! Ladenpreise differieren!

KOMPLETTLÖSUNG »WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH«

DURCHGESCHNIBBELT

Schnibble hier, Schnibble da: Wer vor lauter Schprotznog und Viblefrotzer mit dem Obersack nicht klarkommt, greife vertrauensvoll zu unserer Komplettlösung.



Damit der Papagei sich nicht totglotzt, muß Woodruff das Bild übermalen

Unsere Schnibble-Experten haben sich in nächtelanger Arbeit von der Säufergasse bis zum Gute-Sitten-Club gehangelt und Woodruffs Papa gesucht. Aus Dank hat Woodruff uns sein Tagebuch überlassen, das wir Ihnen nicht vorenthalten wollen.

If I had a Stiefel

Hallo, ich bin Woodruff, der Sohn von Professor Azimuth und weiß nicht so ganz, was abgeht. Naja, jedenfalls muß ich immer wieder an den »Schnibble« denken. Auf dem Platz vor dem Haus ist ein Mann, der mir mit ein paar Hinweisen auf die Schliche hilft. Nachdem ich mich auf dem Platz vor dem Haus umgesehen habe, finde ich einen Knopf, der ursprünglich einmal das Auge meines Teddys gewesen sein muß. Links vom Haus meines Vaters befindet sich die Stiegengasse. Sehr weit komme ich da allerdings nicht, denn die Polizei hat hier eine Sperre mit Paßkontrolle aufgebaut und mir fehlt ein Ausweis.

Also sehe ich mich einmal auf der anderen Seite um, wo man in die Straße des traurigen Buzuk gelangt, die oben rechts zur Elendsbrücke führt. Durch den ätzenden Fluß komme ich ohne Schuhe leider nicht durch. So sehe ich mich ein wenig auf meiner Seite des Ufers um und dabei fällt doch tatsächlich eine Mutter aus der Kiste, die dort in der Ecke vor sich hingammelt. Der Bettler auf der anderen Seite des Flusses ist leider nicht sehr hilfsbereit und ziemlich stur. Jetzt werde ich aber langsam sauer und werfe ihm vor lauter Wut die Mutter an den Kopf. Das macht ihn so wütend, daß er seinen Stiefel nach mir wirft – wenigstens habe ich jetzt einen Schuh. Ich latsche zu Azimuths Haus zurück und versuche, mit dem einen Stiefel den anderen vom Dach zu schießen: Bingo! In dem Stiefel vom Dach ist außerdem noch ein Foto meines vermißten Vaters (Schnief).

Auf dem Weg zum Säurefluß komme ich wieder durch die Straße des traurigen Buzuk. Dort plaudere ich mit der Frau, die oben auf der Terrasse steht. Als ich ihr das Foto meines Vaters zeige, gibt sie mir einen Zeitungsartikel – zu dumm, daß ich nicht lesen kann. Beim Überqueren des Flusses nehme ich übrigens die Mutter wieder mit.

Ausgenüchtert

Wenn man immer geradeaus geht, kommt man in die Säufergasse, wo neben dem Teerfaß ein Federsack steht, aus dem ich mich bediene. Danach mache ich mich auf in den Weg zur Bar. Die Dicke hinter dem Tresen ist meine alte Lehrerin, die mir J.F. Sebastian zeigt und noch ein Stein-A gibt. Sebastian ist so nett, mir etwas von dem Kaffee zu geben und von den Geschehnissen in meines Vaters Haus zu erzählen. Wenn dann der Titelscreen erscheint, nehme ich den Pinsel mit – man weiß ja nie.

Als ich meiner Lehrerin den Zeitungsartikel gebe, zeigt sie mir, wie man liest. In der Bar ist auch noch so ein lustiger Typ, der immer an einem Elastikband auf und ab schwingt. Als er wieder mal unten vorbei kommt, klaue ich ihm seinen Flaschenöffner und schleiche mit einem schlechten Gewissen aus der Bar.

Eigentlich wollte ich ja in das Freudenviertel, doch leider hat meine Lehrerin eine andere Moralvorstellung als ich.

In der Säufergasse gebe ich dem Besoffenen den Kaffee von Sebastian. Zum Dank dafür bekomme ich von ihm eine Meteo-Uhr und tauche spaßeshalber den Pinsel in das Teerfaß – jetzt ist er schön schwarz. Auf der Straße des traurigen Buzuk finde ich einen Stein mit einem Abdruck, der einem »A« gleicht. Ich stecke mein Stein-A dort hinein und bekomme dafür ein Tobozon, einen seltsamen Kommunikator. Auf dem Tobozon ist die Nummer des Wetterdienstes schon eingetragen (KAH ZIG STO BLAZ). Ich benutze das Teil und erhalte die erste Nachricht von Azimuth.

Fototermin

Dann mache ich mich auf den Weg zur Treppenstraße. Dort finde ich eine Konservendose und kicke sie mit dem Fuß weg. Heraus fällt eine Bohne – naja, dann nimmt man halt beide Teile mal mit und geht zurück zu Azimuths Haus. Dort benutze ich den Aufzug, denn jetzt kann ich das Schild lesen. Ich gelange zum Amtsschimmelplatz, wo ein ziemlich arroganter Mitarbeiter der Verwaltung mich über den Wohnort des Obersacks aufklärt. Der Besuch in der Kneipe der Furtzer ist dagegen immer erquicklich.

Ich mache mich auf den Weg zum Brothophotonplatz. Dort gibt es ein Plakat, das Arbeit verspricht und mir den Code für die Arbeitsvermittlung (DRU BNZ POO GLAP) verrät. Um in der Fabrik anzufangen, muß ich ein Atemzertifikat vorlegen und ein Paßfoto haben. Das Zertifikat erhalte ich beim Amtsschimmelplatz. Dort sagt der Beamte, ich solle meinen Atem in einem offiziellen Behälter mitbringen, erst dann dürfe er mir ein Zertifikat ausstellen. Ich entdecke dann den Nußhändler, der mir auch nicht weiterhelfen kann und versuche, in den Gute-Sitten-Club hineinzukommen, doch leider braucht man dazu gute Klamotten. Also gehe ich wieder zurück auf den Brotophotonplatz. Für den Brotophoton brauche ich einen Strul, den ich mir erst noch organisieren muß.

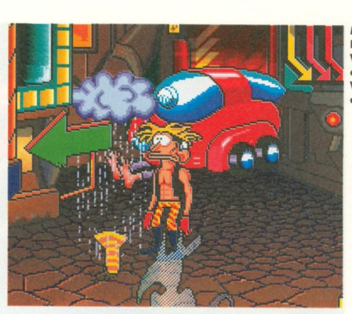
Der falsche Finger

Ich versuche, in die Wau-Wau-Piep-Boutique zu kommen, wo der Spieler vor der Türe mir den Tip gibt, daß sich im Hinterzimmer der Boutique eine Spielhölle befindet. Neben dem Besitzer der Boutique, der von einem Ventilator gekühlt vor seinem Laden die wohlverdiente Siesta hält, liegt ein falscher Finger, den ich allerdings nicht einstecken kann. Ich nehme die Schraubenmutter und

blockiere den Antrieb des Ventilator-Laufrads, in dem eine Ratte läuft. Die Haare des Besitzers fallen ihm darauf ins Gesicht und er sieht nicht, wie ich ihm den Finger klaue.
Im Laden sitzt ein Papagei, der ganz verzückt auf das Nacktfoto einer Kurvenschönheit stiert. Aus diesem Grund ist er wohl auch nicht bereit, mit mir zu sprechen. Ich übertünche mit dem Teerpinsel mal eben die wichtigsten Stellen der Braut und schon klagt er mir sein Leid, daß jemand ihm die Federn am Bürzel abgeschnitten hat. Eigentlich ist er der Türwächter vom Gute-Sitten-Club, aber in der Aufmachung könne er ja nicht... Ich gebe ihm gnädig die Federn aus der Säufergasse und dankbar fliegt er davon, um seinen Job wieder aufzunehmen.
Im hinteren Teil des Raumes ist es ziemlich dunkel, doch wenn man die beiden Spiegel richtig einstellt, schickt man durch Drücken des Schalters einen Lichtstrahl ins Hintere des Raumes. Man muß nur den falschen Finger in die Nase dort stecken, und schon geht die Türe auf.

Die Traumfrau

In der Spielhalle tragen zwei Gegner ein Match aus, aber ich gehe schnurstracks hindurch zum Freudenviertel, wie Azimuth per Tobozon gesagt hat. Am unteren Bildrand steht die Ex-Sekretärin des Sultans, die wohl auch kein Geld mehr hat, aber sie verrät wenigstens den Code zum Thronsaal des Sultans (ZIG STO DRU BLAZ).
Auf dem Boden liegt ein einsamer Strul, den ich aufhebe und im Spielautomaten vermehre, bis dort nichts mehr drin ist. In der Spielhölle ist auch einiges los und man klickt am besten auf Hochwürden, der ungefähr weiß, wie man spielt.
Anschließend kehre ich zurück auf den Brotophotonplatz und nehme den Fahrstuhl nach oben.



Mit dem Hut fängt Woodruff das Wasser auf

Dort gehe ich in den Prothesenshop und kaufe mir eine blaue Brille und eine Kinnprothese. Dem Roboter klaue ich den Hemdersatz und auch das Poster mit der Frau scheint mir sehr interessant. Ich tippe die Nummer auf dem Plakat (POO BNZ BLAZ DRU) in den Tobozon und – herrje! – die Frau meines Lebens erscheint. Ich versuche über die Nummer der Sekretärin (ZIG DRU GNEE BNZ) an die Privatnummer meiner Traumfrau zu kommen und erhalte sie! Ein Anruf unter BLAZ KAH POO GLAP verläuft allerdings wenig zufriedenstellend. Mal sehen, was passiert wenn man den Dreckfleck oben berührt – Autsch!
Na ja, dann nehme ich den Müllsack halt mit, wenn er mir schon auf den Kopf fliegt. Ich gehe nun zum Brotophoton, um ein Foto zu machen. Wie in diesen Situationen üblich, muß ich mich verkleiden, um der Personalchefin zu gefallen.
Also lege ich den Hemdkragen um und setze meine Brille samt Pinsel auf den Kopf. Dieses Foto scanne ich ihr via Tobozon. Doch scheinbar ist mein Lächeln noch nicht auf Zahnpastawerbungsniveau und so schickt sie mich wieder auf die Straße. Ich mache mit derselben Ausstattung noch ein Foto, doch trotz des schönsten Sonntagslächeln habe ich keine Chance.



In dieser »Doom«-Parodie finden wir den Weisen

Ich gehe zum Obersackplatz und verlasse ihn in Richtung Springbrunnenplatz.

Der Talentweise

Hier sitzt der Talentweise, dem ich einen seiner Hüte abkaufe. Damit habe ich ihm offenbar etwas Gutes getan, denn im schönsten Schwäbisch erzählt er mir von seiner Frau und lädt mich ein, mal vorbeizuschauen. Dazu gibt er mir den Code für seine Türe (KAH LRZ GOZ GNEE), außerdem soll ich ihm die Kunstsilbe vorbeibringen.

Jetzt gehe ich über den Obersackplatz, den ich oben links verlasse, zum Vorhof der Fabrik. Dort finde ich zu meinem Schrecken eine Zeitungsnotiz, die meine Traumfrau Voll-und-Gans mit dem Obersack zeigt. Am Boden zerstört muß ich mich erst mal auf die Bank setzen und kann die Tränen nicht mehr halten. Nach einem Klick auf die Türglocke kommt ein Buzuk heraus und bringt mir ein Taschentuch. Zu meiner Erheiterung fliegt ein Papierflugzeug in das Buzukhaus und wenn man nochmal klingelt, bringt der Buzuk das Papier zu mir. Es ist eine Nachricht von Papa mit einer Tobozon-Adresse (POO POO ZIG ZIG). Ach, das Leben ist doch nicht so grau!

Ich verlasse den Fabrikvorhof durch den Tunnel und komme zum Tempeleingang. Aber der Wächter will mich nur hineinlassen, wenn ich ihm eine Haselwalnuß bringe. Also gehe ich zum Nußhändler am Amtsschimmelplatz, der aber die letzte Nuß an Ernst Blinst, den Boß der virtuellen Reise-Firma, verkauft hat. Mist! Weiter gehe ich ins Freudenviertel, verlasse es nach rechts und gelange zum Turm der virtuellen Reise. Dort versuche ich, den Meteoriten wegzuschieben, damit der Weg frei wird zum Brotophotonplatz. Ich nehme den Aufzug nach unten und erfahre, daß ein virtueller Trip drei Strul kostet, die man Ernst Blinst geben muß. Nachdem ich bezahlt habe, benutze ich den Sitz und Ernst erzählt mir, daß er die Nuß nur benutzt, um seine Kiste vor dem umfallen zu beschützen. Was für eine Verschwendung!

Meteoritenschauer

Er würde sie aber gerne gegen einen Stein tauschen, der genauso hart ist wie die Nuß. Meteoriten taugen bekanntlich als hartes Material im Ersatz für Nüsse, also schaue ich mir den Wetterbericht an und gehe in das vorhergesagte Gebiet des Meteoreinschlags. Dort blicke ich mit Hilfe der Meteo-Uhr nach dem Aufschlagspunkt des Felsbrocken, nehme nach dem Einschlag den Stein und tausche ihn bei Ernst gegen die Nuß.

Mit dieser gehe ich zurück zum Tempeleingang, wo der Wächter das Mark der Nuß haben will. Also muß ich sie zuerst knacken und mache mich auf den Weg zur Säufergasse. Dort tauche ich die Nuß in das Teerfaß, damit sie nicht mehr wegrutscht, wenn ich sie auf den Boden lege. Dann beginnt ein erneutes Spiel mit dem Wetterbericht: Bericht hören – Meteo-Uhr für die Einschlagstelle benutzen – Nuß auf das Kreuz legen – hurra, sie ist geknackt!

Jetzt aber nix wie zum Tempeleingang, wo im ersten Stock drei Türen nur durch Codes zu öffnen sind. An der Tür des Zeitweisen hängt eine Nachricht, die den Code für den Ratssaal preisgibt (BLAZ KAH ZIG DRU). Den Topfdeckel dort kann man bestimmt auch noch gebrauchen. Ich mache mich jetzt auf zum zweiten Stock, wo der Talentweise wohnt. Seine Tür öffnen wir mit dem Code vom Springbrunnenplatz, worauf seine Frau erscheint und allerlei Quatsch erzählt. Die Türe zum Ratsaal knacken wir mit dem Code des Zeitweisen. Der Typ, der im Flur herumhängt, ist der Sprachweise – trotzdem labert er nur Schrott.

Jetzt gehe ich in den dritten Stock. Die Ex-Sekretärin gab mir ja seinerzeit den Zugangscode zum Thronsaal, in dem der Sultan und der Kraftweise sitzen. Der König gibt während des Smalltalks die »führende Silbe« preis und als ich ihm den Flaschenöffner gebe, belohnt er mich mit der Buzuk-Ritterschaft und einem Schlüsselring. Der Kraftweise hat zwar die Energiesilbe vergessen, aber sie liegt zusammen mit der Asche eines Buzuk in dem Tresor im hinteren Teil des Raumes, für den er allerdings auch den Code vergessen hat. Ich muß also in die Vergangenheit reisen und den Besitzer finden, um die Kombination zu bekommen. Der Code der Türe des Geschmacksweisen befindet sich auf der Speisekarte an der Wand. Den Buzuk-Kaugummi nehme ich genauso wie den Formeleditor mit, auf dem steht, daß ich neun Buzuk-Silben kombinieren muß, um sieben Kräfte zu erlangen.

Jagd auf die Weisen

Um die Zeitsilbenuhr in der Wau-Wau-Piep-Boutique wieder zum Laufen zu bringen, muß ich etwas Wasser organisieren. Ich wiederhole das Spiel mit Meteo-Uhr und Wetterdienst, nur diesmal mit Regen und dem Hut, den ich beim Talentweisen erstanden habe. Jetzt habe ich den H2O-Hut und flicke in der Boutique mit dem Kaugummi die undichte Leitung, fülle das Wasser ein und erhalte so die Zeitsilbe. Den Kaugummi nehme ich wieder mit. Zurück im Ratssaal gebe ich die Zeitsilbe dem Zeitweisen und bekomme nach einigem hin und her den Code für die Türe des Kraftweisen (BNZ BNZ BNZ GLAP) und außerdem



So muß Woodruff fürs Foto aussehen



EIN BIT MEHR...!

Spiele

Titel		Preis
Aces of the Deep	DV	84,95
Across the Rhine	DV	89,95
Alone in the Dark 3	DV	84,95
Biing!	DV	??,??
Bioforge	DV	89,95
Creature Shock	DV	99,95
Cyberia	DV	99,95
Cyclones	DA	79,95
Heretic	DA	74,95
King's Quest 7	DV	84,95
Klick 'n Play	DV	87,95
Kyrandia 3	DV	84,95

Natürlich haben wir auch fast alle anderen Programme zu absolut günstigen Preisen!!!

Rise of the Triad
CD-ROM DA
69,95

Dark Forces
CD-ROM DV
84,95

Titel		Preis
Little Big Adventure	DV	89,95
Magic Carpet	DV	89,95
Monty Phyton's c.w.t	EV	79,95
NASCAR Racing	DV	84,95
Panzer General	DA	84,95
Phantasmagoria	DV	??,??
Super Karts	DA	84,95
System Shock Enh.	DV	84,95
U.S. Navy Fighters	DV	89,95
Warcraft	DA	79,95
Wing Commander 3	DV	104,95
Wings of Glory	DV	79,95

Bitte fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!

EROTIK

Erotik-CD's nur gegen Altersnachweis (Ausweiskopie)!

Adult Movie Almanac 99,95
die scharfe Erotik-Datenbank
Adventures of Mikki Finn 89,95
Top Movie von Starware - 2 CD's
After Midnight 79,95
Screen Saver(!) - heißes Teil
Beverly Hills 90269 69,95
Top-Movie mit Diedre Holland
Busty Babes 3 79,95
Unser Tip! Fotos in Super-Qualität
Carol Lynn: Hotel Bizarre 69,95
90 min. Video
Danish Girls Exclusive 39,95
Original dänische Privatmodelle
Danish Girls Only 1+2 je39,95
Privatfotos dänischer Mädchen
Girls in Lack und Leder 2 69,95
der 2. Teil der Fetisch-Reihe
High Volume Nudes 64,95
500 High-Quality-Fotos
Night Watch 1 79,95
Adventure um amerik. Wachgirls

Versandkosten: Nachnahme 9,95 DM; Vorkasse (EC-Scheck) 5,95 DM; ab einer Bestellsumme von 250,-- DM erfolgt die Lieferung versandkostenfrei!

Weiterhin empfehlen wir Ihnen unser Sampler-Triple-Pack:
"A Taste of Erotica"
"Virtual Vibrations"
"Vivid Sampler"
Jeder dieser Sampler enthält Demoversionen von Erotik-CD's aus unserem Programm. Zusammen kosten diese nur
49,95 DM

Außerdem möchten wir Ihnen unsere neue Erotik-Reihe
"Sex CD-ROM 1 - 3"
empfehlen. Hierbei handelt es sich um eine dänische Produktion mit einem unschlagbaren Preis-/Leistungsverhältnis. Eine einzelne kostet nur
34,95 DM
alle 3 zusammen sogar nur
89,95 DM

Night Watch 2 89,95
2. Teil des Bestsellers
Ropes & Chains 39,95
Fesseln & Ketten
Sensous Girls 3D 59,95
3D-Bilder (inkl. 3D-Brille!!!)
SEEDY-ROM Sixpack 239,95
6 CD's mit über 29000(!) Fotos
Sexual Ecstasy 59,95
2 CD's mit Fotos und Animationen
Seymore Butts Adventure 99,95
der absolute Top-Hit aus den USA
Sweet Cheeks 49,95
über 1700 Bilder und 100 Anims.
The Dream Machine 99,95
interaktives Adventure - Bestseller
Touch me, feel me 69,95
Einblicke in die "Lesbian Love"
Tracy, I love you 59,95
Film mit Top-Star Tracy Lords
XXX-treme 39,95
über 1500 Bilder

Kein Ladenverkauf. Selbstabholung nach telefonischer Absprache möglich
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht!

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC-Spiele Diskette 3.5	
Aces of the Deep	*D 76,90*
Aladdin	H 58,90
Alien Olympics*	D 59,90
Armored Fist	*D 78,90*
Battle Bugs	D 64,90
Battledrome	D 41,90
*Biing !**	*D 76,90*
Blackhawk	D 65,90
Bundesliga Manager 3	D 77,90
BM3 - Supporter	D 51,90
Cannon Fodder 2	*H 60,90*
Colonization	D 87,90
CyClones*	H 76,90
Das Schwarze Auge 2	D 76,90
Doppelpaß	D 76,90
Earth Siege	D 82,90
Ecstatica	D 71,90
FIFA Int. Soccer	D 66,90
Klik & Play	*D 84,90*
Lemmings 3	H 58,90
Links 386 Kurse je	E 41,90
Lion King	*H 61,90*
Lode Runner-The Leg.	D 64,90
L.Matthäus Super Socc	D 64,90
KA-50 Hokum*	H 71,90
Menzoberranzan*	H 76,90
Metal Marines*	D 59,90
NASCAR Racing	H 71,90
Panzer General	*H 76,90*
Psycho Pinball*	H Anfr.
Sensible world o.Socc*	D 60,90
Sim City 2000	D 59,90
Skyrealms of Jorune*	H 77,90
System Shock	D 76,90
Tie Fighter	H 76,90
The ChaosEngine	*H 39,90*
Transport Tycoon	D 87,90
T.TycoonWorld Editor*	D36,90
*Wake of the Ravager**	*H 75,90*
Warcraft	H 77,90
X- Wing Collection	D 64,90

PC-Spiele CD-ROM	
Aces of the Deep	*D 81,90*
Alien Olympics*	D 59,90
Alone in the Dark 1	D 38,90
Alone in the Dark 1+2	D 61,90
Alone in the Dark 3	*D 82,90*
Armored Fist	H 71,90
Biing!*	D 66,90
Bioforge*	D 86,90
BM3 - Supporter	D 51,90
Civilization+Colonizat.	D 87,90
Comanche(+Miss.1+2)	*D 67,90*
Commander Blood	D 71,90
Cyberia	H 88,90
Cyber War	D 96,90
CyClones*	H 76,90
Dark Forces*	a. Anfr.
Das schwarze Auge 2	D 76,90
Death Gate*	E Anfr.
Descent	H Anfr.
Die Höhlenwelt Saga	D 85,90
Die Sage von Nietoom	D 47,90
Doppelpaß	D 77,90
Dune 2 - Battle for Arr.	D 36,90
Earth Siege	D 82,90
Elite 2 - Fronteer	D 39,90
FIFA Int. Soccer	D 66,90
Formula 1 Grand Prix	H 39,90
Kings Quest 7	*D 85,90*
Klik & Play	D 83,90
Kyrandia 3 - Malc.Rev	*D 78,90*
Lemmings 3	H 65,90
Little Big Adventure	D 87,90
Lode Runner - The Leg	D 76,90
Magic Carpet	*D 86,90*
Magic Carpet	E 75,90
Master of Orion/U.F.O.	H 65,90
Menzoberranzan*	H 78,90
M.Pythons c.Waste o.ti.	E 79,90
Myst	H 84,90
Navy Strike*	H 88,90
NBA Live95-Basketb.*	H Anfr.
NHL Hockey '95	H 76,90
NASCAR Racing	H 76,90
Noctropolis*	H 88,90
Panzer General	*H 77,90*
Pinball Illusions*	H Anfr
Privateer&Strike Com.	H 83,90
RR Tycoon D./Civilisat	H 59,90
Rebel Assault	*D 75,90*
*Renegade-Battle f.J.S**	*H 76,90*
*Skyrealms of Jorune**	*H 76,90*
System Shock Enh.	D 82,90
Star Trek-Interakt.Man	E 96,90
Star Trek-Next Gen.*	D 95,90
Temptation*	H 88,90
Transport Tycoon	D 87,90
*US Navy Fighters**	*D 87,90*
USS Ticonderoga*	H 77,90
Wake of the Ravager*	H 77,90
Warcraft	*H 77,90*
Wing Armada	H 76,90
Wing Commander 1+2	H 66,90
Wing Commander 3	*D 99,90*
Wing Commander 3 (deutsche Untertitel zuschaltbar)	E 86,90
Woodruff - Goblins 4	*D 76,90*

Shareware- Vollversionen:		
B.Stone/D.Nukem	2CD	59,90
Depth Dwellers	CD	39,90
Doom 2 Utilities	*2CDs*	*36,90*
Doom 2 - Magic	CD	29,90
Epic Pinball 1-3	CD	79,90
*Heretic**	*CD*	*72,90*
Hocus Pocus	CD	42,90
Jazz Jackrabbit	*CD*	*79,90*
	3.5	*59,90*
One Must Fall	*3.5*	*49,90*
Raptor	CD	52,90
Wacky Wheels	CD	57,90

Tip des Monats:

Creature Shock	**CD 85,90**
Wings of Glory	**CD 72,90**
Rise o.t. Triad	**CD 72,90**

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsch.Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme +9,90 (+3.-Zahlkarte)
Vorkasse +6,90
auf Rechnung +7,50 ab 2. Bestellung

Ausland nur EC-Scheck Vorkasse + 15.00 DM
Annahmeverweigerungen: 15 DM Kostenanteil
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

WINGS DEVELOPMENT

produziert Spiele für den internationalen Markt mit etabliertem, weltweiten Vertrieb.
Für konkurrenzfähige Produkte suchen wir für PC/CD, Sony Playstation und Saturn

Programmierer (PC, 32bit, Watcom C)
3D Grafiker (3D Studio u.ä.)
Animations-Spezialisten (Zeichentrick, Stop Motion)
Kreative (Comic Zeichner, Matte Painter, etc.)

für Festanstellung südl. v. München (Starnberg)

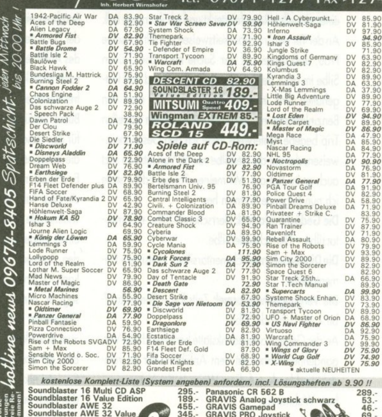
Bewerbungen mit Arbeitsbeispielen bitte an

WINGS DEVELOPMENT
Herr Weidemann
Sankt Jakob Str. 8b
82398 Polling

Okay Soft

Inh. Herbert Wirnshofer
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294

hotline news 09674-8405 Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr!



Titel		Preis
1942-Pacific Air War	DA	83.90
Aces of the Deep	DV	82.90
Alien Legacy	DA	67.90
■ Armored Fist	DV	82.90
Battle Bugs	DV	67.90
■ Battle Drome	DV	54.90
Battle Isle 2	DV	71.90
Baulöwe	DV	81.90
Black Hawk	DV	65.90
Bundesliga M. Hattrick	DV	75.90
Burning Steel 2	DV	87.90
■ Cannon Fodder 2	DA	64.90
Chaos Engine	DA	51.90
Colonization	DV	89.90
Das schwarze Auge 2	DV	72.90
- Speech Pack		38.90
Dawn Patrol	DA	74.90
Der Clou	DV	79.90
Desert Strike		67.90
Die Siedler	DV	71.90
■ Discworld	DV	71.90
■ Disneys Aladdin	DA	65.90
Doppelpass	DV	72.90
Dream Web	DV	76.90
■ Earthsiege	DV	82.90
Erben der Erde	DV	79.90
F14 Fleet Defender plus	DA	89.90
FIFA Soccer	DV	68.90
Hand of Fate/Kyrandia 2	DV	65.90
Hanse Deluxe	DV	42.90
Höhlenwelt-Saga	DV	87.90
■ Hokum KA 50	DV	78.90
Ishar 3	DV	64.90
Journe Alien Logic		69.90
■ König der Löwen	DA	65.90
Lemmings 3	DA	59.90
Lode Runner	DV	75.90
Lollypopp	DV	75.90
Lord of the Realm	DV	61.90
Lothar M. Super Soccer	DV	65.90
Mad News	DV	79.90
Master of Magic	DV	86.90
■ Metal Marines		56.90
Micro Machines	DA	55.90
Nascar Racing	DV	77.90
■ Oldtimer	DV	69.90
■ Panzer General	DA	77.90
Pinball Fantasie	DA	59.90
Pizza Connection	DV	76.90
Powerdrive	DA	54.90
Rise of the Robots SVGA	DV	72.90
Sam + Max	DV	85.90
Sensible World o. Soc.	DV	71.90
Sim City 2000	DV	82.90
Simon the Sorcerer	DV	82.90

Titel		Preis
Star Treck 2	DV	79.90
■ Star War Screen Saver	DV	59.90
System Shock	DA	73.90
Themepark	DV	71.90
Tie Fighter	DV	92.90
- Defender of Empire	DV	36.90
Transport Tycoon	DV	89.90
■ Warcraft	DA	75.90
Wing Com. Armada	DV	64.90

DESCENT CD 82.90
SOUNDBLASTER 16 Value Edition 189.-
MITSUMI Quattro Speed 409.-
Wingman EXTREM 85.-
ROLAND SCD 15 449.-

Spiele auf CD-Rom:

Titel		Preis
Aces of the Deep	DV	82.90
Alone in the Dark 2	DV	82.90
■ Armored Fist	DV	82.90
Battle Isle 2	DV	77.90
- Erbe des Titan	DV	51.90
Bertelsmann Univ. 95		76.90
Burning Steel 2	DV	81.90
Central Intelligents	DA	77.90
Civili. + Colonization	DA	89.90
Commander Blood	DA	81.90
Combat Classic 3	DV	65.90
Creature Shock	DV	94.90
Cyberia	DA	89.90
Cyberwar	DV	99.90
Cycle Mania	DA	75.90
■ Cycolones		111.90
■ Dark Forces	DA	95.90
■ Dark Sun 2	DA	77.90
Das schwarze Auge 2	DV	77.90
Day of Tentacle	DV	91.90
■ Death Gate		72.90
■ Descent	DA	82.90
Desert Strike		67.90
■ Die Sage von Nietoom	DV	53.90
■ Discworld	DV	81.90
Doppelpass	DV	72.90
■ Dragonlore	DV	69.90
Earthsiege	DV	82.90
Ecstatica	DA	81.90
Erben der Erde	DV	81.90
F14 Fleet Def. Gold		87.90
Fifa Soccer	DV	68.90
Gabriel Knights	DV	82.90
Grandest Fleet	DA	66.90
Hell - A Cyberpunkt..	DV	85.90
Höhlenwelt-Saga	DV	81.90
Inferno	DV	97.90
■ Iron Assault		94.90
Ishar 3	DV	85.90
Jungle Strike		71.90
Kingdoms of Germany	DV	63.90
Kings Quest 7	DV	82.90
Kolumbus	DV	82.90
Kyrandia 3	DV	89.90
Lemmings 3	DA	63.90
- X-Mas Lemmings	DA	37.90
Little Big Adventure	DV	89.90
Lode Runner	DV	77.90
Lord of the Realm	DV	69.90
■ Lost Eden	DV	94.90
Magic Carpet	DV	89.90
■ Master of Magic	DV	86.90
Mega Race	DA	47.90
Myst	DA	85.90
Nascar Racing	DA	84.90
NHL 95	DA	77.90
■ Noctropolis	DV	90.90
Novastorm	DA	76.90
Oldtimer	DV	81.90
■ Panzer General	DA	77.90
PGA Tour Golf	DA	91.90
Police Quest 4	DV	82.90
Power Drive	DA	58.90
Pinball Dreams Deluxe	DA	71.90
Privateer + Strike C.		83.90
Quarantine	DV	75.90
Ran Trainer	DV	87.90
Ravenloft	DV	71.90
Rebell Assault	DA	80.90
Rise of the Robots	DV	79.90
Sam + Max	DV	93.90
Sim City 2000	DV	89.90
Simon the Sorcerer	DV	82.90
Space Quest 6		82.90
Star Treck 25th..	DA	66.90
Star T.Tech Manual		89.90
■ Supercarts	DA	99.90
Systeme Shock Enhan.	DV	83.90
Themepark	DV	73.90
Transport Tycoon	DV	89.90
UFO + Master of Orion	DA	68.90
■ US Navi Fighter	DV	86.90
Virtuoso	DA	92.90
Warcraft	DA	75.90
Wing Commander 3	DV	99.90
■ Wings of Glory	DV	75.90
■ World Cup Golf	DV	74.90
■ X-Wing	DV	75.90

■ aktuelle NEUHEITEN

kostenlose Komplett-Liste (System angeben) anfordern, incl. Lösungsheften ab 9.90 !!

Artikel	Preis
Soundblaster 16 Multi CD ASP	295.-
Soundblaster 16 Value Edition	189.-
Soundblaster AWE 32	455.-
Soundblaster AWE 32 Value	345.-
Roland SCD 10	359.-
Roland SCD 15	449.-
Gravis Ultrasound MAX	365.-
ORCHID Sound Wave 32 plus	399.-
ORCHID Sound Wave 32 pro mit A/WS	399.-
ORCHID Wavebooster 4FX	359.-
ORCHID Wavebooster 4	265.-
ORCHID Wavebooster 2	189.-
Mitsumi Quattrospeed	409.-
- passende Kontrollerkarte	29.-
Goldstar GCD-R420 B	249.-
Panasonic CR 562 B	289.-
GRAVIS Analog Joystick schwarz	53.-
GRAVIS Gamepad	46.-
GRAVIS PRO Joystick	69.-
GRAVIS "Phönix"	255.-
LOGI Wingman EXTREME	85.-
Thrustmaster F16 Flight	275.-
Thrustmaster Formula T1 Lenkrad	285.-
CH-Products - Flight Stick Pro	143.-
CH-Products - Rudder Pedals	197.-
■ Yakumo Ergo Maus	29.-
■ Yakumo Maus	18.-
■ Logitech - Pilot Mouse seriell	54.-
■ Screenbeat 4, Aktivboxen	43.-
■ Creativ Labs SBS 300	189.-

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!

Stammkunden o. Vorauskasse DM 5.90
Nachnahme zzgl. 3,- Zkgeb. DM 8.90
Ausland (Vorauskasse) DM 15.00

Neu: 24 - 48 Stunden LIEFER-SERVICE Komplett-preis! 7.-



Der Kampf mit dem Obersack steht bevor

Der Roboter spielt mit den Wachen Rommé und lenkt sie dadurch ab

die Ratsilbe.

Nun gehe ich zu der Tür des Kraftweisen im dritten Stock und gebe dem Haustier des Weisen die Bohne, dafür verrät es die Elementarsilbe. Im zweiten Stock steht der Wortweise, dem die Elementarsilbe wieder auf die Sprünge hilft. Er gibt mir den Auftrag, den Gesundheits- und den Fruchtbarkeitsweisen zu finden, die verschwunden sind, außerdem gibt er mir ihre Türcodes (POO ZIG DRU BNZ und BNZ POO GLAP BLAZ). Ich gehe zur Zeitweisentüre im ersten Stock und gebe den Code ein. Dort finde ich eine Notiz, die mir mitteilt, daß der Gesundheitsweise in einer virtuellen Reise feststeckt und ich ihn retten soll. An der Tür des Fruchtbarkeitsweisen erzählt mir seine Frau, daß dieser auf der Suche nach der Grünen Silbe im Haus der Freuden gelandet ist und dort festgehalten wird. Im ersten Stock nehme ich noch den Benzinkanister mit, bevor ich mich auf den virtuellen Trip begebe. Unterwegs treffe ich den Gesundheitsweisen, der mir die Heilsilbe verrät. Von jetzt an sitzt auch er im Ratsaal. Mit meinen Formel-Editor stelle ich nun folgende Formeln her:

Die Gedächtnisformel: Herrschende Silbe + Elementarsilbe + Herrschende Silbe.

Die Diagnoseformel: Elementarsilbe + Heilsilbe + Elementarsilbe

Die Vergangenheitsformel: Zeitsilbe + Elementarsilbe + Herrschende Silbe

An der Gegenwartsgedenkstätte benutze ich die Vergangenheitsformel mit dem Anführer, der da rumsteht und lande auf diese Weise in der Vergangenheit. Wahnsinn...

In der Vergangenheit

Oben links liegt ein Glas, dann fällt ein Fisch herunter, ein steiniges Gebiet erscheint und nach dem Berühren eines Steines erscheint ein Helm, in dem der Fisch steckt. Der Fisch zusammmen mit dem Arm des Anführers sorgt dafür, daß diese komische Figur mich nicht länger stört. Jetzt kann ich mich endlich frei bewegen. Dem sterbenden Buzuk zeige ich den Buzuk-Schlüsselring, dafür verrät er mir den Code für den Tresor im Palast (GLAP GNEE POO ZIG), der die Energiesilbe enthält.

Er schenkt mir außerdem ein Horn und nachdem ich ein paar Takte darauf geblasen habe, höre ich eine wimmernde Stimme. In einer steinigen Ecke finde ich einen eingeklemmten Buzuk. Zweimal benutze ich den Dreizack, um ihn zu befreien und schließlich kann ich ihn an den Füßen herausziehen. Zum Dank sagt er mir, daß ich die Intuitionsformel in der Gegenwart in der Buzukstatue finde. Nun gehe ich zum Buzukkrieger und schnappe mir den Maiskolben, der dort herumliegt.

So, jetzt nix wie zurück zur Gegenwart, wo ich mir den Fisch aus der Anführerstatue hole. In der Knastgasse schaue ich mir das Haus etwas genauer an und plötzlich erscheint der Meister und schenkt mir seine Hörkontrolle. Der ist echt dufte! In seinem Haus nehme ich den Steinarm und das Schneckenhaus und stecke den Fisch in eine Aushöhlung in einem Stein. Toll! Prompt erscheint mein Papa und schenkt mir ein tolles Gerät, mit dem ich ruckzuck überall hinkomme. Ja, mein Papa, der ist echt spitze!

Endlich ein Job

Im Thronsaal knacke ich nun den Tresor (GLAP POO GNEE ZIG) und bekomme die Energiesilbe, mit deren Hilfe der Kraftweise endlich wieder in den Rat gelangt. Ich stelle noch schnell die Kraftformel her:

Die Kraftformel: Energiesilbe + Ratsilbe + Elementarsilbe. Mit dieser kann ich dann endlich das Schaufenster in der Stiegengasse einschlagen und den Drachen aus der Auslage klauen. Mit dem Transportozon von meinem Papa komme ich nun auch ganz schnell zum Amtsschimmelzentrum, benutze dort die Kraftformel und erhalte endlich diese Atembescheinigung von dem nervigen Beamten. Mit dem Tobozon schicke ich sie zur Personalchefin, die auch noch ein Paßbild verlangt. Also schnell zum Brotophotonplatz und ein Bild schießen, aber diesmal mit dem Maiskolben für ein schönes Lächeln. Zur Vorsicht nehme ich gleich noch eines auf und ab geht's damit zur Personalchefin.

Auf dem Fabrikvorplatz gebe ich dem Türsteher meine Arbeitserlaubnis und er läßt mich anstandslos rein. In der Fabrik erklärt mir der Vorsteher, was ich zu tun habe. Ich muß die Hüte, bevor ich sie verpacke, aufsetzen und im Spiegel prüfen, ob sie in Ordnung sind. Der Ausschuß kommt in die Mülltonne, aber ist der Hut ok, drücke ich einen Knopf und ein Karton kommt aus der Maschine. Dann gehe ich hinunter, stelle den Karton auf das Förderband und packe den Hut hinein. Ich muß mich schnell in eine Öllache stellen und den Karton auffangen. Noch einen Knoten auf das Paket gemacht und der Vorsteher sollte mit meiner Arbeit auch zufrieden sein. Ich gehe zu ihm und frage, aber er will nicht darauf eingehen. Dadurch sehe ich mich gezwungen, etwas handgreiflicher zu werden. Das Ergebnis ist eine Einweisung ins Irrenhaus.

Hier hänge ich jetzt also vor mich hin. Nachdem ich sechsmal versucht habe, mich aus dieser Klemme zu befreien (sechs mal auf Woodruff klicken) falle ich endlich vom Haken. Mit dem Mund löse ich eine Schraube aus der Wand und öffne damit das Tür-

schloß, doch der Raum nebenan wird bewacht und ist voll mit Irren. Zunächst verspüre ich ein menschliches Bedürfnis. Ich befestige die Schraube neben der Toilette wieder in der Wand und gehe in die Toilette. Danach sehe ich mich etwas um. Es gibt einen Verrückten mit einem Trichter auf dem Kopf, der ständig einen Code vor sich hinbrabbelt (GNEE BNZ GLAP POO). Ich wähle diese Nummer auf dem Tobozon und bin auf einmal die lästige Jacke los. Dann nehme ich mir den Wärter vor, der jetzt auch fertig ist und so bediene ich unangefochten den Hebel an der Wand.

Im Gute-Sitten-Club

Ich gelange in das Laboratorium, wo ein Professor Experimente mit einem Buzuk veranstaltet. Dieser Buzuk, so stellt sich heraus, ist der Fruchtbarkeitsweise, der die Grüne Silbe sucht. Ich probiere die verschiedenen Mittelchen, aber mir wird nur schlecht. Dann verlasse ich das Labor nach links, nehme vorher aber noch das Schnaplure-Korn mit.

Hier stoße ich auf einen ausgeschalteten Ventilator, bewundere das Panorama (Klick auf das Panorama) und sehe die Kriegerstatue der Buzuks, die ich in der Vergangenheit schon besucht habe. Doch wie komme ich dort hin? Ich muß den Ventilator anbekommen. Also wird das Benzin in den Ventilatortank geschüttet, der Schalter bedient und schon bläst mich der Ventilator davon.

So lande ich im Gute-Sitten-Club, aber da ich nicht entsprechend angezogen bin, maulen mich deshalb die Mitglieder des Clubs ziemlich blöd an. Doch sitzt hier auch der Papagei aus der Boutique und er zeigt mir wie versprochen den Weg zum Präsidenten. Die anderen Typen wollen mich aber nicht durchlassen und so baue ich mir aus dem Müllsack und dem Kohleofen eine prima Rauchbombe. Jetzt sind alle Nörgler eingenebelt und ich stoße zum Präsidenten vor. Der hat ein Problem mit seiner Hose. Sie rutscht ihm ständig herunter und deshalb gebe ich ihm den Knopf, damit er seine Rede ungestört halten kann. Während er spricht, schaue ich mir seine Videos an. Dadurch bekomme ich die Kunstsilbe und baue mir die Heiterkeitsformel zusammen:

Die Heiterkeitsformel: Kunstsilbe + Elementarsilbe + Ratsilbe.

Jetzt gehe ich ins Amtsschimmelzentrum und trefffe am Clubausgang den Meister, der mir am Graffiti die Nasenkontrolle gibt.

Im Haus der Freuden beglücke ich einen autistischen Patienten mit der Heiterkeitsformel und erhalte dafür die Grüne Silbe. Auf geht's zum Versuchslabor, denn dort gebe ich die Grüne Silbe an den Fruchtbarkeitsweisen weiter, der darüber sehr glücklich ist. Nun kann ich die Wachstumsformel zusammenstellen:

Die Wachstumsformel: Elementarsilbe + Grüne Silbe + Ratsilbe.

Um den ätzenden Professor außer Kraft zu setzen, benutze ich die Wachstumsformel einfach.

Das Schprotznog

Ich lasse mich vom Transportozon zum Springbrunnenplatz beamen und marschiere zum Talentweisen. Ich bespreche ihn mit der Kunstsilbe und er beginnt zu singen. Weiter geht es zum öffentlichen Tobozon, wo mir der Meister die Augenkontrolle gibt. Da fällt mir auf, daß mir der Trockenbrunnen in seiner derzeitigen Form eigentlich gar nicht gefällt. Nachdem das Schnaplure-Korn mit dem H2O-Hut benutzt wird, wächst eine Pflanze, deren Extrakt ich sogleich ernten kann. Damit gehe ich zum Geschmacksweisen, der daraus geschwind ein leckeres Süppchen kocht und sich auf den Weg in den Rat der Weisen macht. Dort müssen alle Weisen anwesend sein. Die Jungs palavern erstmal eine Runde, bis sie sich entschließen, ein neues Schprotznog zu entwickeln. Ich stelle die Konservendose auf den Tisch und sie mixen ein neues Schprotznog.

In der Schluckspechtgasse bespreche ich den Säufer mit der Gedächtnisformel.



Die Bestie ist das letzte Hindernis vor dem Ziel

Der bekommt einen Flash und erinnert sich wieder an alles. Auch er braucht ein schönes Foto, um wieder eine Anstellung zu bekommen. Er war mal Gefängniswärter und hat immer noch die Regeln für Rommé in der Tasche. Ich mache noch schnell ein Foto in meiner schönsten Maskerade, gebe ihm das Bild und er händigt dafür die Regeln aus. Kaum ist der Schalter am Treppengeländer gedrückt, übergibt der Meister die Haarkontrolle.

In der Knastgasse frage ich nach Arbeit, doch brauche ich dazu das Formular 2b75(b), das ich am Amtsschimmelplatz besorge. Dort kann sich der Beamte mal wieder an nichts erinnern. Ich gebe ihm die Gedächtnisformel und er mir darauf das Formular. Das akzeptiert erfreulicherweise der Wärter am Eingang des Gefängnisses und ich gelange auf den Gefängnishof. Erst einmal schnappe ich mir den Lumpen, der dort herumliegt und putze die Scheibe. Nachdem der Roboter erschienen ist, setzen wir uns zu einer Partie Rommé zusammen. Ich stehe kurz auf, gehe auf die Toilette, schlüpfe schnell durch das Fenster und gebe dem Roboter die Spielregeln. Dieser setzt sich dann mit den Wärtern an den Tisch und spielt mit ihnen. Da die Wachen abgelenkt sind, kann ich mich jetzt frei bewegen.

Woodruff fliegt

Wenn ich durch die Tür und den Wall gehe, komme ich zum Gefängnisturm. Dort schaue ich mir mal wieder den Wetterbericht an und warte auf einen Sturm. Vorher plaziere ich meinen Buzukdrachen auf einer bestimmten Stelle, die ich mit Hilfe der Meteo-Uhr-Prozedur durch ein Kreuz markiert habe. Der Sturm kommt und ich fliege! Nach der Landung im ersten Stock plaudere ich kurz mit einem Gefangenen, der Steinstufen herstellt. So gelange ich zum zweiten Stock, wo ein Enterhaken aus einem Strick, den ich dort finde, und einem Steinarm aus meinem Sammelsurium gebastelt wird.

Durch den Einsatz des Enterhakens mit dem linken Ablaufrohr erscheint der Meister und ich erlerne die Gesichtskontrolle.

Kaum zu glauben, aber nachdem ich das alles vom Meister gelernt habe, kann ich wirklich fliegen. Der reine Wahnsinn ist das! Ich mache mich auf zur Ventilo-Plattform, benutze dort die Flugkraft mit dem Ventilator und flugs lande ich auf der Aristokratenterrasse.

Plötzlich überkommt mich die Sehnsucht nach meiner Angebeteten Voll-und-Gans. Über ihre Sekretärin erreiche ich sie via Tobozon und da sie mir den Türcode (GLAP ZIG GNEE LRZ) gibt, ist auch dieses Problem schnell gelöst. Doch der Türsteher läßt mich trotz meiner speziellen Brille nicht hinein. Also trolle ich mich wieder Richtung Buzukstatue.An der Figur ist eine Einkerbung in Form einer Spirale. Dort stecke ich eine Muschel hinein und daraufhin fällt die Intuitionssilbe aus der Buzuknase. Damit kann ich mir die Klarsichtformel zusammenbasteln:

Die Klarsichtformel: Intuitionssilbe + Intuitionssilbe + Elementarsilbe.

Am Gefängnisturm erscheint ein Wall, wenn ich meinen Enterhaken mit dem rechten Ablaufrohr benutze. Kaum wird die Klarsichtformel aufgesagt, lande ich auch schon in der Zelle meines Papas. Aber, oh Schreck, mein Papa sieht ganz verändert aus – er ist jünger geworden! Papa gibt mir den Viblefrotzer, um gegen den Obersack antreten zu können.

Im Turm der virtuellen Reise wende ich die Klarsichtformel auf den Spieler an. In der Stiegengasse finde ich das Auge wieder und hebe es dort auf. Auf der Dünnbrettbohrerterrasse gebe ich das Auge dem Türsteher und er läßt mich hinein. Hier ist eine tolle Party im Gange und auch Voll-und-Gans ist anwesend, aber sie ist ein Zombie geworden. Deshalb wende ich die Diagnoseformel an:

Diagnose-Formel: Elementarsilbe + Heilsilbe + Elementarsilbe.



Der Endspurt

Im Labor stelle ich das Gegengift her und gehe zurück zur Party, wo das Antiserum meiner Voll-und-Gans in einem Glas verabreicht werden muß. Ich gebe ihr die Heiterkeitsformel und tanze etwas herum. Voll-und-Gans nimmt mich mit in ihre Wohnung, wo ich wichtige Informationen über den Obersack erhalte. Auf dem Fabrikvorplatz spreche ich mit dem Führer der Sekte, der mir das heilige Mantra verrät. Am Obersackplatz spreche ich das Mantra in das Mikrophon und die Sekte lädt mich prompt ein, an der Zeremonie teilzunehmen. Das Prozedere ist folgendermaßen: Erst betet man dreimal im Kreis, dann wird die Levitation (Flugfähigkeit) benutzt, ein Strul ins Gebetsloch geworfen und der Priester gefragt. Nun wirft man wieder einen Strul ein und der Priester gibt den heiligen Code preis. Nach dem nächsten Strul gibt der Kompjutör die Reihenfolge der Gongschläge an und ich benutze die Levitation. Somit ist der Weg zum Gong frei, den ich auch gleich schlage. Daraufhin fallen die Sektenmitglieder in einen hypnotische Zustand und ich hole mir klammheimlich die Hypnose-Zede-ROM aus der Statue.

Im Haus von Voll-und-Gans gebe ich der letzten lebenden Pflanze der Stadt die Wachstumsformel und betrete Obersacks Haus. Dort passiere ich das Kraftfeld, indem ich meine Flugkraft benutze. Der Obersack versucht zwar mich zu erschießen, aber ich schütze mich mit meinem Deckel. Nachdem ich seine Nase berührt habe, kann ich mich frei bewegen. Um den Obersack außer Gefecht zu setzen, stecke ich die Zede-ROM in den Recorder. Nun kommt der Viblefrotzer zum Einsatz und – oh Schreck – es erscheint das Biest.

Auf Obersacks Stuhl liegt eine Magnetkarte, die ich geschwind einsacke. Ich lege den Hebel im Büro des Obersacks um und dadurch wird eine Treppe zur Bestie freigegeben, zu der ich mich vorwage. Jetzt hypnotisiert mich das Biest, aber durch den Einsatz von Bouzouioli kann ich es austreiben.

Ich hänge nun das Schprotznog an den Haken in der Mitte des Raumes und mit meinem Kaugummi stopfe ich das Loch im Schprotznog zu. Nun gehe ich links in Richtung Ausgang, doch werde ich dort schon wieder von dem Biest hypnotisiert, ziehe aber noch schnell am roten Zipfel des Schprotznogs. Jetzt ist das Vieh eingesperrt und ich öffne das Schloß mit der Magnetkarte. Geschafft! Endlich lösen sich alle Mysterien auf... (fs)

STRATEGIE-TIPS ZU »PANZER GENERAL«

PANZERKNACKER

Das SSI-Schwergewicht »Panzer General« ist alles andere als einfach, doch mit den folgenden zehn Regeln zeigen Sie Ihrem Gegner die Krallen.

Alle 38 Szenarios von »Panzer General« erschöpfend zu beschreiben, würde ganze PC-Player-Jahrgänge füllen; zu vielfältig sind die möglichen Strategien und Voraussetzungen. Deswegen finden Sie hier zehn goldene Regeln, aus denen Sie eigene Taktiken entwickeln können.

1. Erst denken, dann ziehen

Ohne feste Vorstellung, was man in einem Szenario erreichen möchte, sollte man erst gar nicht zu spielen anfangen. Der Angriff auf breiter Front bringt in den allerwenigsten Fällen etwas - der Verteidiger ist regeltechnisch bevorteilt. Deshalb sollte man nur an wenigen Punkten, dafür aber mit starker Überlegenheit angreifen und nicht zögern, einzelne Städte vorerst in Feindeshand zu lassen – einige belagernde Einheiten blockieren diese Widerstandsnester und nehmen sie später ein.

Es ist sehr hilfreich, die eigenen Truppen in etwa drei Kampfgruppen einzuteilen und diesen bestimmte Zielstädte zuzuordnen. Solche Kampfverbände sollten sich dann möglichst strikt an ihre Ziele halten und sich nicht durch mögliche Kleinsterfolge (unwichtigen Flugplatz einnehmen, angeschlagene Infanterie jagen) ablenken lassen.

2. Der Himmel geht vor

Wer die Luftüberlegenheit hat, sieht weiter und kämpft besser. Also sollte man zu Beginn eines Szenarios alles daran setzen, die gegnerische Luftwaffe auszuschalten. Am besten gelingt dies durch Massierung sämtlicher Flugzeuge, wodurch automatisch die Bomber geschützt werden. Sollte die gegnerische Luftflotte völlig vernichtet werden, kann Ihre eigene tun und lassen, was sie will. Ist die eigene Luftwaffe jedoch deutlich unterlegen, sollte man sie zum Abschießen feindlicher Bomber aufsparen, sowie zum Erledigen von Flugzeugen, die durch eigene Flak bereits geschwächt wurden.

3. Zur rechten Zeit am rechten Ort

Im allgemeinen sollte man zuerst seine Aufklärungseinheiten einsetzen, als zweites Schiffe und Artillerie, darauf die Jäger, dann die Bomber und zum Schluß die restlichen Einheiten. Innerhalb dieser Gruppen werden erst die hinten stehenden Verbände, dann die vorderen bewegt, bzw. die langsamen vor den schnellen. Ausnahmen bestätigen die Regel: Natürlich attackiert man einen starken Gegner erst mit der bereits danebenstehenden Einheit, die sich dann zurückziehen und somit einem weiteren Angreifer Platz machen kann.

4. Der Mix macht's

Ausschließlich mit Panzern werden Sie kein einziges Szenario gewinnen. Da die stählernen Kolosse nur im freien Gelände optimal kämpfen, benötigt man für unwegsames Terrain und Städte Infanterie. Zur Panzerabwehr eignet sich die gleichnamige Waffengattung (also Pak und Sturmgeschütze), weil sie in der Defensive keine Initiative-Mali hat und sich besonders schnell eingräbt. Ungeschützte Bodeneinheiten und Schiffe sind Freiwild für Bomber, also für Luftunterstützung bzw. Luftabwehr sorgen. Artillerie zerschlägt zwar mit Leichtigkeit Infanterie, hat aber gegen Panzer keine Chance.

Der langen Rede kurzer Sinn: Immer auf eine ausgewogene Mischung innerhalb der Kampfgruppen achten, so daß Sie für jedes Terrain und jeden Gegner die passende Antwort parat haben.

5. Richtig formiert hält länger

Denken Sie nicht nur an den eigenen Zug, sondern auch an den des Gegners, der genauso nach schwachen Punkten sucht, wie Sie. Deshalb sollten ständig Abwehrformationen gebildet werden: Schwächere Einheiten (Artillerie, Lastwagen, Infanterie) nach hinten, Panzerabwehr und Panzer nach vorne. Ganz wichtig ist die »Passiv-Verteidigung«: Flak, Artillerie und Jäger schützen automatisch die benachbarten Felder, falls diese angegriffen werden. Schiffe z.B. werden möglichst als »Siebener-Kreis« bewegt, über dessen Mitte ein starker Jäger kreist. Hinter einer Einheit in vorderster Front, die der Gegner vermutlich mit Überlegenheit angreifen wird, sollte man ein Feld frei lassen: Ohne Ausweichmöglichkeit ergibt sich ein flüchtender Verband.

Regel 6: Große Kämpfe leicht gemacht

Zugreihenfolge und Angriffsziele müssen bei größeren Kämpfen (z.B. um eine gut verteidigte Stadt) besonders beachtet werden. Also vor dem Sturmangriff mögliche Interceptors ausschalten, verteidigende Artillerie schwächen und Befestigungslevel senken. Im Bild (unten) sehen Sie eine typische Zugabfolge zur Einnahme einer Stadt.

Regel 7: Terrain und Entrenchment

Das Terrain beeinflußt nicht nur die Bewegung Ihrer Einheiten, sondern auch deren Kampfkraft: Wenn ein Panzer zum Angriff in ein Flußfeld fahren muß, können Sie ihn auch gleich freiwillig versenken. Beachten Sie, daß bei Kämpfen gegen Infanterie in Städten, Wäldern oder Hügeln der Nahkampfwert (Close-Defense-Faktor) zählt, nicht die Ground-Defense. Ebenso wird in Städten, Sümpfen und Bergen die Initiative modifiziert; wer zuerst schießen darf, entscheidet hier zu einem Großteil der Nahkampfwert.

Abgesehen von den normalen Boni einer befestigten Stellung gilt: Umso höher der Entrenchment-Level angegriffener Einheiten, desto größer deren Chance, eine »Rugged Defense« durchzuführen. Deshalb ist es für den Angreifer lebenswichtig, hohe Befestigungswerte zunächst durch wiederholte Luft-, See- oder Artillerie-Bombardments zu senken. Pioniere und Engineers hingegen ignorieren den Entrenchment-Wert völlig und können prinzipiell in keine Rugged Defense geraten. Wichtig: Jeder Angriff senkt die Befestigungsstufe um 1, auch wenn er sonst keinen Schaden anrichtet!

Regel 8: Wer vom Gegner kaum was sieht, weiß auch nicht, wohin er zieht

Zum einen muß man wissen, wo die Schwerpunkte des Gegners liegen. Zum anderen ist es für einzelne Einheiten extrem unangenehm, in einen bislang



Der feindliche Jäger wird ausgeschaltet, bevor zwei Bomber die Artillerie und Stadtverteidiger schwächen. Nun beschießt unsere Artillerie die Stadt, wonach die Infanterie zum Sturm ansetzt. Wider Erwarten vernichtet sie den Gegner sofort, so daß unsere wartenden Pioniere den Flughafen besetzen. Die leere Stadt kann von einer beliebigen weiteren Einheit eingenommen werden.



Historiker stoßen ein irres Lachen aus: Washington steht kurz vor der Einnahme durch deutsche Truppen.

unentdeckten Gegner »hineinzulaufen«. Vorsichtige Nachwuchsgeneräle fahren deswegen immer nur bis auf ein Hexfeld an die bisherigen Sichtgrenze heran – die Aufklärungsreichweite vergrößert sich entsprechend, während der Einheit nichts passieren kann. Nicht zuletzt Kampfbomber eignen sich aufgrund Ihrer Reichweite und Panzerung vorzüglich für Spähzwecke.

Übrigens können Sie sich mit der Undo-Funktion das Leben erleichtern: Bewegen Sie eine Einheit schrittweise in verschiedene »graue« (nicht aufgekärte) Hexfelder und holen sie diese per Undo immer wieder zurück. So wissen Sie zumindest, wo überall **keine** Gegner stecken. Sobald ein Feind aufgespürt wird, ist die Undo-Funktion allerdings gesperrt. Stellen Sie zudem Ihre verwundbaren Aufklärungsfahrzeuge bevorzugt in die zweite Reihe einer vorrückenden Kampfgruppe – von dort sehen sie immer noch weit genug, sind aber viel geschützter, als allein auf weiter Flur.

Regel 9: Kerntruppen contra Hilfskräfte

Hegen und pflegen Sie Ihre Kerntruppen (Core Units, schwarze Ziffern), denn diese begleiten Sie von Szenario zu Szenario. Die Auxiliartruppen (weiße Ziffern) hingegen können »verheizt« werden – wenngleich der Gegner für die Zerstörung Prestige bekommt. Grundsätzlich sollte nie »bis zur letzten Patrone« gekämpft werden – das Verarzten einer Einheit ist billiger, als eine neue zu kaufen. Im Idealfall wird ein Gegner per Hilfstrupp angeschlagen und mit einer Kern-Einheit vernichtet – so gewinnt letztere ohne große Verluste an Erfahrung. Auxiliartruppen werden mit normalen, erfahrene Kerneinheiten mit Elite-Verstärkungen hochgepäppelt. Gegen Ende eines Szenarios jedoch sollte man Kerneinheiten, wenn möglich, nicht mehr »verarzten«, da dies vor der nächsten Mission vom Oberkommando übernommen wird. Andererseits ist jetzt der richtige Zeitpunkt, um Elitetruppen über Ihre Sollstärke zu heben – bis zu 15 Stärkepunkte sind möglich.

Die Zusammensetzung Ihrer Kernarmee muß ausgewogen sein, wobei Panzer und Flugzeuge jeweils 25 Prozent oder mehr ausmachen sollten. Strategische Bomber (Level bomber) und Flak-Geschütze stehen meist als Auxiliarverbände zur Verfügung, so daß man auf entsprechende Kerntruppen verzichten kann. Das teure Upgraden bleibt erfahrenenen Kerntruppen vorbehalten – eine Infanterieeinheit hat sich gefälligst »hochzudienen«, bevor sie zu Pionieren geadelt wird...

Regel 10: Prestige und Ruhm – was muß ich tun?

Für Treffer beim Gegner, kontrollierte Städte, teppichgebombte Missionsziele oder vernichtete Feindeinheiten gibt es unterschiedlich viel Prestige. Für den Gegner gilt das aber ebenso, so daß man eine Einheit freiwillig auflösen sollte, anstatt sie vom Feind vernichten zu lassen. Geben Sie Ihr Prestige aber nicht vollständig für neue Einheiten aus – Sie sollten immer 500 bis 1000 Punkte Reservepunkte haben, um angeschlagene Verbände verstärken zu können. Zudem kann man an einigen Stellen durch Prestige-Zahlungen den weiteren Kriegsverlauf beeinflussen: Soll nicht doch lieber Moskau angegriffen werden? **(la)**

STRATEGIEN ZU »WARCRAFT«

VON MENSCHEN UND ORKS

Mit seiner gelungenen Mischung aus Taktik und Echtzeithektik hat Warcraft viele Fans gefunden. Hier finden Sie Cheats und Strategien zu allen Szenarien.

Neben den wichtigsten Werten zu allen Kampfeinheiten verrät unser Orkhäuptling Jörg Langer seine Lieblingskniffe, um beim Fantasy-Strategiespiel »Warcraft« die Oberhand zu behalten

Basistaktiken

Klären Sie, wann immer möglich, unbekanntes Gebiet auf – nur so können Sie feindliche Angriffe frühzeitig erkennen. Dabei immer stückweise vorgehen, und nach wenigen Sekunden die Flucht antreten – man will ja nicht in einen Hinterhalt laufen.

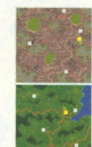
Per Bewegungsbefehl herumgeschickte Einheiten ignorieren alle Gegner, bis sie beim Ziel sind. Auch ein Trupp, der einen bestimmten Gegner angreifen soll, läuft an anderen Feinden vorbei. Geben Sie aber als Ziel eines Angriffsbefehls eine leere Stelle an, wird alles attackiert, was irgendwie im Weg steht.

Beim Bau von Gebäuden ist es wichtig, Freiräume zwischen ihnen zu lassen. Sonst gibt es plötzlich nur noch einen Weg zur Town Hall, und Ihre gesamte Wirtschaft bricht im Verkehrschaos zusammen. Andererseits kann man widerstandsfähige Gebäude (Barracks, Blacksmith, Tower) auch absichtlich direkt aneinandersetzen, um die Siedlung für den Gegner schwerer zugänglich zu machen.

Halten Sie grundsätzlich Fernkämpfer und Zauberer aus Nahkämpfen heraus. Zu diesem Zweck können Sie Mauern bauen, andere Kampfeinheiten davorstellen oder einen Fluß bzw. Wald als Schutzwall benutzen. Man sollte formationsweise vorgehen, also immer mehrere Einheiten zusammenhalten. Achten sie ständig auf Ihre Truppen, da sie gerne »ausbrechen« und allein oder zu zweit auf näherkommende Gegner losgehen. In diesem Fall die Ausbüchsenden wieder zurückpfeifen und neu in die Formation eingliedern. Andererseits sind Ausfälle immer dann notwendig, wenn sich Zauberer oder Katapulte nähern. Im folgenden finden Sie gezielte Hilfe zu den einzelnen Szenarien. Falls es bei einer Mission kaum Unterschiede zwischen der Menschen- und Ork-Kampagne gibt, wird die Orkmission beschrieben und nur auf die Unterschiede der Menschen-Version eingegangen. In diesem Fall zeigt die obere Karte den Ork-, und die untere den Menschenlevel.

1. Mission

Sie haben die Aufgabe, 1 Kaserne und 5 Farmen zu bauen. Direkt nördlich (bei den Menschen: östlich) befindet sich eine Goldmine, darunter ein Wald. Lassen Sie Ihre Kampfeinheiten einfach stehen und tragen mit dem Arbeiter (»Peon« bzw. »Peasant«) die insgesamt nötigen 3100 Gold und 2000 Holz zusammen. Um die Sache zu beschleunigen, werden exakt zwei neue Arbeiter aufgestellt – dafür reicht das Gold der ersten Mine. Ohne Feindkontakt gewinnen Sie so den Level.



2. Mission



Bauen Sie einen Arbeiter, der dann als erstes eine Farm errichtet. Während man mit einigen zusätzlichen Arbeitern die nördlich gelegenen Holz- und Goldvorkommen abbaut, greifen andauernd lästige Menschenkrieger an. Wehren Sie diese einzelnen Angriffe (zunächst von Süden, Osten, Südosten, Westen und Nordwesten) immer mit Ihrer geballten Streitkraft ab. Um die Verluste aufzufangen, sollte nach dem dritten Angriff eine Kaserne fertig sein. Dann in aller Ruhe die Position ausbauen, bis sich alle Menschlein daran ausgeblutet haben.

Für den menschlichen Spieler gilt prinzipiell dasselbe wie bei den Orks, allerdings erfolgen die ersten Angriffe von Süden, Südwesten, Westen und Norden.

3. Mission

Die gegnerische Siedlung im Südosten muß vollständig zerstört werden. Nutzen Sie schnell die südöstlich gelegene Mine, und bauen wie üblich Ihre Stellung aus. Zwei Bogenschützen und einen Schwertkämpfer nach Osten schicken, um die dortige Brücke zu ver-



teidigen. Der verbliebene Schwertkämpfer wird zwischen die beiden Wäldchen im Süden plaziert und später vom ersten Nachbau der bald errichteten Kaserne verstärkt. Von nun an breiten Sie sich in zwei gut vorbereiteten Schritten jeweils bis zur nächsten Brücke aus, bevor dann der eigentliche Angriff erfolgt.

Bei der 3. Mission der Menschen müssen die Freiflächen zwischen Sumpf und Wäldern als Verteidigungspunkte herhalten. Südöstlich Ihres Dorfs finden Sie alles, was Sie brauchen. Dann solange vorarbeiten, bis die Orksiedlung im Nordwesten zerstört ist.

4. Mission



Blackhand befiehlt Ihnen, seine treulose Tochter in einem Höhlensystem aufzustöbern und zu töten. Arbeiten Sie sich schrittweise mit einer geschlossenen Linie aus Nahkämpfern voran, hinter denen sich die Speerwerfer befinden. Hinter diesen wiederum postiert man seine Zauberkundigen, denen so nicht das Geringste passieren kann. Lassen Sie sich von den Monstern angreifen! Einige vorgeschickte Raider eignen sich vorzüglich dazu, lauernde Gegner aufzustöbern und in die wartende Abwehrlinie zu locken. Wenn sich der Weg aufspaltet, wird vor der Gabelung haltgemacht und zunächst einer der beiden Wege gesäubert.

Die Menschen müssen in dieser Mission den edlen Ritter Lothar befreien, der schwer verwundet mit einigen Kameraden am oberen Kartenrand festgehalten wird. Auch hier gilt: Mit Schwertkämpfern und Bogenschützen den Gang abschotten und die Ritter als Köder verwenden. Wenn Sie die Verwundeten befreit haben, sollten sie von den Klerikern aufgepäppelt werden. Danach muß Lothar den Ausgang erreichen.

5. Mission (Orks)



Stellen Sie sofort nach Start des Levels die Spielgeschwindigkeit auf »Slowest«. Nun faßt man die vier Raider per Shift-Taste zusammen und schickt sie nach Westen zum angegriffenen Dorf – per Bewegungsbefehl, nicht per Angriffsbefehl! Ebenso wird mit den Speerträgern verfahren, die Schwertkämpfer hingegen kümmern sich per Angriffsbefehl zunächst um die beiden Bogenschützen. Während sich die Truppen auf den Weg machen, modifiziert man die Befehle, damit z.B. nicht alle Raider denselben Gegner angreifen. Wer schnell und präzise handelt, verliert kein einziges Gebäude. Nun repariert und verstärkt man die Siedlung mit Hilfe der südwestlich befindlichen Ressourcen. Nach der Aufbauphase wird die im Norden befindliche Feindsiedlung zerstört.

5. Mission (Menschen)



Schicken Sie einen der Arbeiter zur nördlich gelegenen Goldmine. Die Bäume schützen ihn vor den Orks, sofern Sie ihre Anfangstruppen etwas nordwestlich der Ortschaft plazieren, zwischen den beiden Waldstücken. Der andere Arbeiter holzt im Osten Bäume ab – auch ihm kann nichts passieren. Nach den ersten beiden Angriffen zieht man den Ritter sowie einen Schwertkämpfer und Bogenschützen zurück – der nächste Überfall wird aus Südwesten erfolgen. Einen dritten Arbeiter trainieren und ebenfalls zum Goldsammeln schicken. Der vierte hilft ein wenig beim Goldsammeln, baut dann eine Farm sowie eine Kaserne. Nachdem zwei Schwertkämpfer trainiert wurden, ein Sägewerk zu errichten. Nun lassen sich Bogenschützen rekrutieren, wobei das Verhältnis von Nah- zu Fernkämpfern etwa 1 zu 1 betragen sollte.

CHEAT-CODES

Tun Sie sich einen Gefallen, und wenden Sie die Cheats nur an, wenn es gar nicht anders geht – ansonsten geht der Spielspaß flöten. Um die Cheats einzugeben, drücken Sie einmal die Eingabetaste, tippen den Code und dann abermals die Eingabetaste. Bevor man die Cheats benutzen kann, muß folgende Phrase eingegeben werden: CORWIN OF AMBER

ORC1, HUMAN2 etc. Anspringen des gewählten Levels (ORC3 springt z.B. in den dritten Level der Ork-Kampagne). Gültige Zahlen sind 1 bis 12.
YOURS TRULY Aktueller Level endet sofort mit einem Sieg
CRUSHING DEFEAT Momentar Level endet als Niederlage
IDES OF MARCH Zeigt die Siegsequenz der momentanen Kampagne
POT OF GOLD Addiert zu Ihren Goldvorräten 10000, und zu Ihren Holzvorräten 5000 Einheiten.
EYE OF NEWT Ihre Zauberer beherrschen alle Sprüche
IRON FORGE Alle Technologien stehen zur Verfügung
SALLY SHEARS Deckt die gesamt Karte und alle feindlichen Einheiten auf
HURRY UP GUYS Verkürzt sämtliche Bauzeiten beträchtlich
THERE CAN BE ONLY ONE Alle Einheiten sind nur noch durch Katapulttreffer verwundbar und teilen pro Schlag 255 Trefferpunkte aus.

6. Mission (Orks)



Ein typisches Ortschaft-Vernichten-Szenario, mit einer kleinen Einschränkung: Der feindliche Zauberturm darf nicht zerstört werden. Ansonsten die ersten Angriffe (aus dem Norden) abschlagen, die Stellung ausbauen und als letzte Etappe vor dem eigenen Angriff die linke der beiden im Norden befindlichen Brücken abschotten.

6. Mission (Menschen)



Dieser Level entspricht größtenteils der 5. Orkmission, allerdings sind Ihre Entsatztruppen weiter entfernt. Bauen Sie in der Klostersiedlung sofort einen Arbeiter, der eines der angegriffenen Gebäude repariert. Dadurch verlieren Sie nur ein oder zwei Häuser, bis Ihre Ritter da sind. Vom Anfangsgold keine Kampfeinheiten bauen – ein weiterer Arbeiter ist wichtiger. Nach dem ersten Ansturm die Siedlung nach Norden hin schützen und wie üblich ausbauen. Achtung: Zum ersten Mal bekommen Sie es mit Katapulten zu tun. Diese attackiert man am besten mit Rittern, bevor sie in Schußreichweite sind. Das Räubernest im Nordosten verteidigt sich mit zahlreichen Bogenschützen, also sollten Ihre Fernkämpfer technologisch überlegen sein, bevor Sie angreifen.

7. Mission (Orks)



Endlich darf man es dem Despoten Blackhand zeigen, frei nach dem Motto »Ist einmal kein Mensch zur Hand, klopf' ich Brüder an die Wand!« Die blaubelaibten Orks verfügen im Nordwesten über eine gut verteidigte Festung. Allerdings sind nur wenig Vorräte an Holz und Gold in der Nähe, so daß Sie auf lange Sicht wirtschaftlich stärker sind. Die sporadisch angreifenden Feinde versuchen häufig, Ihre nördlich des Dorfes plazierten Verteidigungstruppen westlich zu umgehen – deshalb immer eine Reserve bereithalten, um Dorf und Arbeiter zu schützen.

7. Mission (Menschen)



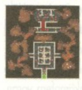
Diese Mission ist sehr schwer zu gewinnen, da man zu Beginn weder über Arbeiter verfügt, noch über genügend Gold, um welche zu bauen. Die fehlenden Arbeiter befinden sich im Südosten der Karte in Gefangenschaft. Hat man ohne eigene Verluste genug Land ausgekundschaftet, um Orkangriffe frühzeitig zu erkennen, schickt man zwei Ritter zusammen nach



Mit dieser Formation läßt sich der Großangriff der Orks im 7. Level abwehren

Osten bis zum Rand der Karte, und dann nach unten. In der Folge haben sie mehrere kleine Gefechte zu überstehen. Verwundete Ritter sofort zurückziehen, und gleichzeitig einen gesunden Ersatzritter als Verstärkung schicken. Zögern Sie nicht, nach jedem Angriff der Orks zu speichern und den Spielstand neu zu laden, falls Sie auch nur eine Einheit verlieren sollten. Irgendwann haben Sie es geschafft, das Umfeld des Gefängnisses freizukämpfen (auch im Westen und Süden!). Stellen Sie nun alle Einheiten bis auf einen Ritter in Abwehrformation auf und warten Sie, bis die Kleriker maximale Magiereserven haben. Jetzt die Geschwindigkeit auf »Slowest« stellen und mit dem Ritter die östlichen Gefängniswände aufbrechen. Sobald er darauf das Gefängnis betritt, stürzt sich ein Teil der Orks auf die Gefangenen; ein sehr viel größerer Teil aber greift Ihre Heimatsiedlung an. Klicken Sie um Ihr Leben, um die Arbeiter und den Ritter nach Nordosten aus dem Gefängnis zu führen, bis an den Waldrand hinter die Goldmine im Norden – so überleben die meisten Ausbrechenden die Flucht. Durch präzises Ziehen und rechtzeitiges Heilen muß nun der Großangriff aufs Dorf abgewehrt werden – Sie können sich glücklich schätzen, wenn Sie dabei zwei der Ritter, das Katapult und die Kleriker übrigbehalten. Jetzt muß es schnell gehen: Die Arbeiter in der Mine direkt südlich ihres Verstecks nach Gold suchen lassen und mit dem Ritter zum Dorf eskortieren. Dort heilen und Holz hacken lassen, damit eine Kaserne und eine Lumbermill gebaut werden können. Da die nächste Goldmine ein gutes Stück im Osten liegt, müssen Sie die Goldsuche gut timen: Bei einem beginnenden Orkangriff sofort alle Arbeiter hinter das Dorf zurückziehen. Im Laufe der Zeit können Sie den Weg für Ihre Arbeiter durch neue Truppen sicherer machen, der südöstliche Wald dient als natürlicher Wall.
Um die Mine im Südwesten zu nutzen, kann es nützlich sein, eine lange Mauer dorthin zu bauen. Ach ja: Es ist nicht verboten, mit den eigenen Rittern Jagd auf die herumstreunenden gegnerischen Arbeiter zu machen. Die nächste Etappe ist der Nordrand der Brücke; vergessen Sie aber nicht, den Landweg im Südwesten dicht zu machen. Dann über die Brücke marschieren und am Südrand abermals verteidigen, und schließlich zum Angriff auf das Orkdorf blasen.

8. Mission (Orks)



Sie haben die Aufgabe, die gefangene Spionin Garona zu befreien. Nutzen Sie die Möglichkeit, Gefallene als Skelette wiederzubeleben, die dann in die erste Linie gestellt werden. Garona befindet sich in Nordosten des Dungeons, von einem Fire Element bewacht. Also nur die Tür aufbrechen, aber nicht zu Gorana laufen – solange sie noch »inaktiv« ist, passiert ihr nichts. Zum Sieg müssen Sie die Spionin zum Ausgang geleiten und alle Gegner beseitigen.

8. Mission (Menschen)



Der böse Zauberer Medivh soll vernichtet werden. Sie treffen auf Skelette, Spinnen, Schleim, Feuer-Elemente und einen aus-

DIE KAMPFEINHEITEN

Fünf Werte bestimmen die Effizienz der Truppen: Reichweite (0 = nur Nahkampf), Rüstung (absorbiert Zufallstreffer) und Lebenspunkte. Außerdem kann eine Einheit »sichere« Trefferpunkte (TP) und »zufällige« verursachen. Erstere bekommt der Gegner auf jeden Fall abgezogen, letztere liegen zwischen 0 und dem angegebenen Wert, und werden vom Rüstungswert teilweise aufgefangen.

	REICHWEITE	RÜSTUNG	LEBENSPUNKTE	SICHERE TP	ZUFÄLLIGE TP
Peon/Peasant	0	0	40	0	0
Grunt/Footman	0	2	60	1	9
Archer	5	1	60	4	0
Spearman	4	1	50	5	0
Knight/Raider	0	5	90	1	13
Catapults	8	0	120	0	255
Cleric	1	0	40	6	0
Necrolyte	2	0	40	6	0
Warlock	3	0	40	6	0
Conjurer	2	0	40	6	0
Brigand	0	4	40	1	9
Ogre	0	3	60	1	12
Spider	0	0	30	1	3
Scorpion	0	0	30	3	0
Slime	0	10	150	1	0
Orc Skeleton	0	1	40	1	4
Skeleton	0	2	30	1	9
Fire Element	0	0	200	0	40
Water Element	3	0	250	40	0
Daemon	0	0	300	0	65

gewachsenen Dämonen. Ansonsten ist dieser Level wie die 4. Orkmission zu spielen.

9. Mission



Ein typisches Bauen-und-Vernichten-Szenario. Kümmern Sie sich nach dem Erstarken Ihrer Orksiedlung erst um das eine, dann um das andere Feinddorf – ein gleichzeitiges Angreifen dürfte schiefgehen. Sofort ein Sägewerk bauen, um Bogenschützen rekrutieren zu können, und auch sonst hurtig die Rüstungspirale hinaufklettern. Vorsicht: Nach einiger Zeit attackieren drei Zauberer gleichzeitig – mit Feuerregen! Es ist besser, sie vorher abzufangen...

Für die Menschen gilt ähnliches; sie bekommen es mit Katapulten, dem Giftnebel der Warlocks und den Skeletten der Necrolyten zu tun.

10. Mission



Hier haben Sie als Ork keine Siedlung, sondern ein starkes Heer. Damit die 37 Kampfeinheiten zur Zerstörung des Trainingslagers ausreichen, müssen Sie unbedingt soviele Skelette wie möglich auferstehen und die Drecksarbeit erledigen lassen. Schützen Sie unter allen Umständen Ihre Necrolyten!

Das Menschen-Szenario stattet Sie zwar nur mit 32 Truppen aus, die 4 Heiler wiegen dies aber auf. Geben Sie Acht, nicht von zwei Seiten gleichzeitig angegriffen zu werden.

11. Mission



Schnellstmöglich die Schneise im Wald nordwestlich der eigenen Siedlung abschotten – und die Arbeiter woanders holzfällern lassen! Die südlich von dieser Engstelle befindlichen Goldminen reichen solange, bis Ihr Dorf zur Festung erstarkt ist. Dann erst die östlich und später die nordwestlich gelegene Menschenstadt angreifen. Für die Menschen gilt ähnliches, nur gibts mehr Sumpf als Wald.

12. Mission



Die Menschen sind wirtschaftlich und militärisch klar überlegen, was zu einer langwierigen Massen-Metzelei führt. Zu Beginn ist eine Mauer sinnvoll, um die Siedlung (und die beiden Katapulte) nach Osten hin zu sichern. Beim späteren Angriff auf eine der beiden Vorstädte reichlichen Gebrauch von Skeletten, Spinnen und dem Unholy-Armor-Spruch machen. Eine großzügige Mauer erlaubt es dabei, die Attacken der zweiten Siedlung abzuwehren.

Die Menschen werden in ihrem letzten Szenario von einem großen Wald und einem kleinen Sumpf vor den Orks geschützt – wenn die Engstellen abgedichtet werden. Da die beiden nächstgelegenen Goldminen fast genauso viel hergeben, wie die anderen fünf zusammen, müßten Sie die Orks in punkto Rohstoffen bald eingeholt haben. Danach die gleiche langwierige Prozedur durchziehen, die auch der Orkspieler zu bestehen hat. Als Ziel für Ihren ersten Großangriff bietet sich die nordöstliche Vorstadt an, da Sie Angriffe von der zweiten Vorstadt an einer günstigen Engstelle (bei der mittleren Goldmine) abblocken können. (la)



...der aktuellen PC Player plus finden Sie einen Patch auf die neueste Warcraft-Version sowie einen Cheat-Editor, mit dem man u.a. die Truppen verändern kann. Englisches Handbuch notwendig!

TIPS & TRICKS

KLEIN & FEIN

Magic Carpet



Probleme bei Magic Carpet? Mit unseren Cheats klaut Ihnen niemand mehr das sauer verdiente Mana.

Kommen Sie bei »Magic Carpet« von Bullfrog einfach nicht zurecht? Wenn Ihnen ständig die Gegner das letzte Mana klauen und die bösen Monster den Teppich unterm Hintern wegschießen, helfen die Cheat-Codes von Martin Doppelbauer aus Dortmund. Bringen Sie den Teppich zum Stillstand, tippen Sie »I« ein und dann »RATTY« (achten Sie auf die englische Tastaturbelegung!). Schon sind folgende Cheats verfügbar:

»Alt+F1« verschafft dem Spieler alle Zaubersprüche
»Alt+F2« erhöht Ihren Manavorrat
»Alt+F3« zerstört alle Zauberer
»Alt+F4« macht die feindlichen Burgen dem Erdboden gleich
»Alt+F5« fackelt die Ballone ab
»Alt+F6« heilt den Spieler
»Alt+F7« tötet alle Monster
»Shift+C« vollendet den Level.
Außerdem startet man mit der Eingabe von »carpet -level x« direkt im xten Level.

Inferno

Wem bei »Inferno« immer der Raumflitzer zerschossen wird, der freut sich sicher über folgenden Cheat. Während Sie im Cockpit sitzen, halten Sie die rechte Shift-Taste gedrückt und tippen »LOLIFE« ein. Wenn die Nachricht »Cheat-Enabled« im HUD erscheint, ist der Spieler unverwundbar und besitzt unendlich viel Munition. Zusätzlich dürfen Sie mit den Tasten eins bis sieben die entsprechenden Combat Pods wählen, während Sie im Pause-Modus sind.

Transport Tycoon

Schwache Konten bessert man bei »Transport Tycoon« am besten mit diesem Trick auf. Sebastian Birlbauer aus Anzing empfiehlt, in einem neuen Spiel (ohne Seen und Flüsse) einen Tunnel von einem Ende der Landkarte bis zum anderen zu bauen. In jedem Fall muß das Bauwerk über 7 Milliarden Mark kosten. Der Tunnel wird gebaut und Ihrem Konto der Betrag sogar gutgeschrieben.

NHL Hockey '95

Die Spielernamen lassen sich dank der Central Registry von »NHL Hockey '95« bequem ändern. Für die Mannschaftsnamen benötigen Sie aber einen Diskeditor. Manuel Tribelhorn aus Widen (Schweiz) hat herausgefunden, wo Sie ansetzen müssen. In den Dateien »Carteams.*« und »Teams.*« suchen Sie mit dem Editor beispielsweise den ASCII-String »Pittsburgh« und benennen die »Pittsburgh Penguins« nach Belieben um. Sie müssen nur darauf achten, daß der erste Buchstabe des neuen Namen über das »P« des Originals geschrieben wird. Überschüssige Buchstaben werden mit Nullen überschrieben. Da das Originallogo ja auch zum neuen Vereinsnamen passen soll, sind bestimmte Übereinstimmungen wünschenswert. Für die Pittsburgh Penguins würde also »Ober-Mumbacher Kanarienzüchter« passen – Vogel bleibt Vogel...

Power Drive

Gegen Ansgar Luttrop aus Schwerte hätten weder Walter Röhrl noch Michael Schuhmacher eine Chance – zumindest bei »Power Drive«. Wir wollen Ihnen die gesammelten Paßwörter nicht vorenthalten, mit denen Sie alle Rennstrecken direkt spielen dürfen. Achten Sie dabei auf die amerikanische Tastaturbelegung!

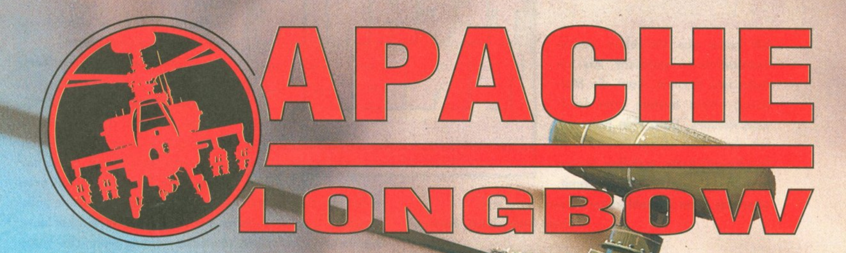
STRECKE	PASSWORT
Monte Carlo	T1V2K60D8SSHQNRYQ
Kenia	T4V9KTH2BKP;ZC05J
Schweden	PVV2K;C0CRK9V8N37
Korsika	8JV2;3C04;PS6CDYT
USA	2VV9K6=GSP6XV=YY1
Finnland	RJV9K3FX2X-ZK25KC
Australien	R9V96L;Z7Z-2780PG
Großbritannien	G2V9P8K07Z4VZXFP1

Rise of the Triad

Das Brutalo-Ballerspiel »Rise of the Triad« ist weder optisch noch spielerisch für Menschen mit schwachen Nerven geeignet. Wer schon in der Shareware-Version seine Probleme hat, wappnet sich am besten mit den Cheats von unserem Leser Oliver Raschka aus Dormagen. Auch hier sollten Sie die Tastaturbelegung beachten. Als erstes müssen Sie »Dipstick« eingeben, um folgende Cheat-Codes zu ermöglichen: (fs)

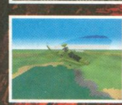
CODE	WIRKUNG
CHOJIN	Unverwundbarkeit mit allen Waffen
TOOSAD	God Mode
SIXTOYS	Volle Munition, alle Schlüssel, volle Lebensenergie und 100.000 Punkte
GOTO	Freie Levelwahl
FLYBOY	Spieler fliegt
BADTRIP	Spieler ist »verkatert«
BOING	Spieler prallt von den Wänden ab
GOBBERS	Startet wieder im allerersten Level
WHACK	Spieler fügt sich Schaden zu
SPEED	Höhere Geschwindigkeit
PANIC	Nimmt dem Spieler alle Extras außer der Pistole
DIMON	Licht ein
DIMOFF	Licht aus
LONDON	Nebeleffekte an
NODNOL	Nebeleffekte aus
SHINEON	Lichtquellen an
SHINEOFF	Lichtquellen aus
GOGATLS	Zurück zu DOS
GOARCH	Beendet den Level
GOTA386	Schaltet Wände und Boden aus
GOTA486	Schaltet Wände und Boden an
SHOOTME	Volle Munition
BURNME	Asbestschutz
LUNGDUNG	Gasmaske
HUNTPACK	Flammenwerfer + »SIXTOYS«-Goodies
86ME	Selbstmord
REEN	Bildschirmeffekte an/aus
JOHNWOO	Doppelpistole
PLUGEM	MP40
VANILLA	Bazooka
HOTTIMES	Flammenwerfer
BOOZE	Raketenwerfer
BONES	Flammenwand
FIREBOMB	Feuerbombe
SEEYA	God Mode ohne Zeitlimit
RIDE	Kamera verfolgt Rakete
WHERE	Gibt die Koordinaten des Spielers
RECORD	Nimmt Demo auf
STOP	Beendet Demoaufnahme
PLAY	Spielt eines der vier Demos ab





Apache-Longbow.... beispiellos detaillierter, wirklichkeitsgetreuer Fronteinsatz und Spielplan - vom Schnellstart-Szenario - jeder gegen jeden - bis zu anspruchsvollen tatsächlichen Einsätzen.... Apache-Longbow beherrscht das Schlachtfeld Tag und Nacht.









Auf CD-ROM erhältlich.

Digital Integration Limited, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ. England.

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

Rettungs-Boot

Ich habe aus Versehen meine Systemdateien gelöscht. Als ich dann neu bootete, kam die Meldung: »Kein System oder Laufwerksfehler«. Daraufhin habe ich mir dann von einem Freund eine Not-Bootdiskette erstellen lassen und starte meinen PC jetzt damit, aber das kann ja wohl keine Dauerlösung sein.

(Sven Hollenbach, Sarstedt)

Für dieses Problem gibt es mehrere Abhilfen. Wenn Sie die Dateien nur mit dem »DEL«-Befehl gelöscht haben, reicht es, eine Datei namens »COMMAND.COM« in Ihr »C:\«-Stammverzeichnis zu kopieren. Die DOS-Version, der Sie sie entnehmen, muß natürlich mit der übereinstimmen, die auf Ihrem PC verwendet wird. Die zwei anderen Files, die zum Booten benötigt werden (»IO.SYS« und »MSDOS.SYS«) sind normalerweise versteckt und als Systemdateien gekennzeichnet. Diese kann man also nicht ohne weiteres löschen. Sollte es doch einmal geschehen sein, hilft der Befehl »SYS C: A:«, wobei eine Bootdiskette in Laufwerk A: eingelegt sein muß. Die Systemdateien werden dann neu übertragen.

Sensible Knüppel-Justage

Ich möchte mir endlich einen Joystick zulegen. Warum muß man bei PCs diesen immer kalibrieren? Was heißt denn das und was passiert dabei? Ist es schlimm, wenn man das nicht macht?

(Stefan Heiger, A-Graz)

Der PC verwendet aus irgendeiner Flugsimulator-Laune der damaligen Designer sogenannte Analog-Joysticks. Das heißt, das der Knüppel nicht nur Ein/Aus-Werte liefert, sondern viele Zwischenwerte, womit man Jets und Doppeldecker feinfühliger kontrollieren kann. Da die dabei verwendeten Bauteile (»Potentiometer«) sich von Joystick zu Joystick in gewissen Grenzen unterscheiden, muß dem PC beim Kalibrier-Vorgang mitgeteilt werden, welche Werte auftreten können und wie die genaue Mitten-Einstellung ist. Wird dies nicht getan, merken Sie das daran, daß Ihr Spielobjekt einen Drall in eine gewisse Richtung hat oder sich gar nicht erst steuern läßt.

Justage-Prozeduren für den Joystick sind bei vielen Spielen notwendig, da die Joystick-Werte nicht genormt sind

Der auf allen Hochzeiten tanzt

Ich habe mir einen Pentium 90 gekauft. Leider kommt er mir ziemlich langsam vor, obwohl ich eine schnelle Grafikkarte besitze (Hercules Dynamite Pro). Liegt das vielleicht am Motherboard? Es ist nämlich ein ISA/PCI/VLB-Kombiboard.

(Michael Paul, Schloßberg)

Sie haben recht. Derartige Kombiboards, die alle drei Bus-Welten vereinigen, müssen riesige Klimmzüge veranstalten, um das unterschiedliche Timing-Verhalten unter einen Hut zu bringen. Dies geschieht über sogenannte »Bus-Bridges« (Brücken), deren Verwaltungsaufwand aber unter bestimmten Umständen deutliche Leistungseinbrüche verursacht. Legen Sie auf volle Pentium-Leistung Wert, dann ziehen Sie einen Austausch mit einem Standard-PCI-Board in Erwägung (z.B. Intels Plato). Bei einem Neukauf sollten Sie also nur dann zu einem derartigen Kombiboard greifen, wenn Sie unbedingt Ihre alten VLB-Karten recyceln müssen.

Schreib's zurück, aber nicht sofort

Oftmals lese ich von »Write-Through«- oder von »Write-Back«-Cache. Was bedeutet das? Gibt es da gravierende Unterschiede?

(Esther Schwinn, Schöllkrippen)

Diese Bezeichnungen geben eine Aussage über die verwendeten Cache-Strategien. Bei »Write Through« führt das Zurücklegen von veränderten Daten auf den Cache zu einem sofortigen, zeitraubenden Hauptspeicher-Schreibzugriff. Bei »Write-Back« hingegen wartet der Cache-Controller mit dem Zurückschreiben ins langsame DRAM, bis eine günstige Gelegenheit da ist oder es absolut notwendig ist. Letztere Methode ist also theoretisch deutlich schneller, in der Praxis (z.B. bei Prozessorcaches) fällt der Unterschied nicht so groß aus. Nachdem Cyrix jedoch seine 486er mit Write-Back-Cache aufpeppte, zog Intel neuerdings zähneknirschend nach und bietet ihre Chips jetzt ebenso getunt an.

CD, das unbekannte Wesen

Kann man beim Systemstart die CD im Laufwerk lassen oder wird dadurch etwas beschädigt? Kann durch Kälte oder Hitze auf CDs oder Disks Datenverlust auftreten? Warum kann ich durch CDs durchschauen? Wie spiele ich Audio-CDs auf dem PC ab?

(Ernst Ludwig, Heubach)

Die CD darf beim PC-Start ruhig im Laufwerk verbleiben, da passiert gar nichts. Anders sieht es bei starken Temperatureinwirkungen aus. Hierbei können bei Disks recht schnell, bei CDs etwas langsamer, Datenverluste auftreten. Also: auch keine CDs ins pralle Sonnenlicht legen. Hält man eine CD ganz nahe ans Auge und schaut dabei in die Sonne oder eine starke Halogenlampe, kann man durch sie hindurchschauen. Dies hängt damit zusammen, daß die Aluminiumbeschichtung der CD wirklich hauchdünn ist. Der Rest ist durchsichtiges Plastik. Um Audio-CDs abzuspie-

PC-Erotik pur!

Jetzt neu im Handel!

PC-Erotics bringt die beste **Soft-** und **Hard**ware im Überblick. PC-Erotics **zeigt** Ihnen wo, was und wie Sie auf diesem **heißen** Markt das **Beste** bekommen: Welche **Technik** Sie brauchen, um die schönsten **Bilder** in voller **Schärfe** auf den Bildschirm zu bekommen. Was Sie in Btx und Mailboxen **erwartet**, welche Spiele **reiz**voll sind – ganz einfach **alles**, wie Ihr PC mal ohne Zahlen aus**kommt**

Also: PC-Erotics ganz schnell **besorgen**, PC anmachen und voll... **genießen!**



CD-ROM + Heft nur 19,80 DM!



Die folgenden Probleme haben wir schon oft beantwortet, Sie werden jedoch jeden Monat aufs neue gefragt. Deswegen gibt es diese Classics-Rubrik, in der wir die häufigsten Fragen und Antworten kurz zusammenfassen.

▶ **PROBLEM:** Nach Installation von Soundkarte, CD-ROM oder anderer Hardware reicht das RAM nicht mehr für ein bestimmtes Programm.
Lösung: Starten Sie das Programm MEMMAKER von MS-DOS 6 oder besorgen Sie sich einen professionellen RAM-Manager wie QEMM oder 386MAX.

▶ **PROBLEM:** Spiele stürzen ab, wenn Soundkarte (Soundblaster oder kompatible) Geräusche abspielt.
Lösung: DMA-Konflikt im PC. Kann an falsch eingestelltem DMA-Kanal liegen, oder an inkompatiblem Harddisk-Controller (austauschen) oder defektem DMA-Controller auf der PC Platine (auch hier hilft nur Austausch).

▶ **PROBLEM:** Soundkarte knackt ständig. Unüberhörbares Rauschen, Surren und Zischen.
Lösung: Soundkarte in anderen Steckplatz stecken; ansonsten Hauptplatine austauschen (entweder defekter ISA-Bus oder defekter DMA-Controller).

▶ **PROBLEM:** PC ist zu langsam. Was bringt eine neue Grafikkarte?
Lösung: Kaum etwas. Für DOS-Spiele lohnt sich nur der Umstieg von ISA auf Vesa Local Bus (oder gegebenenfalls PCI). Einzige Ausnahme: Ihre jetztige Grafikkarte ist zwei Jahre oder älter und war ein besonders preiswertes Modell. Alle modernen Karten sind nahezu gleich schnell.

▶ **PROBLEM:** Ich kann keine Super-VGA-Spiele starten.
Lösung: Sie brauchen einen Vesa-Treiber. Dieses Programm müssen Sie VOR dem Spiel starten. Ein solcher Treiber liegt jeder modernen Grafikkarte bei; ansonsten fragen Sie Ihren Händler. Manche Grafikkarten (Merkmal: S3-Chip) haben keine Unterstützung für den 640 mal 400-Modus. Hier benötigen Sie einen Vesa-Treiber, der diesen emuliert. Diese gibt es bei Sharewarehändlern (UNIVESA, V400) oder auf den CD-ROMs von PC Player plus.

▶ **PROBLEM:** Wie kann ich meinen alten PC auf Local Bus aufrüsten?
Lösung: Dazu muß die komplette Hauptplatine ausgetauscht werden. Das ist eindeutig Sache für einen Fachmann.

▶ **PROBLEM:** Welche(s) Soundkarte/Grafikkarte/CD-ROM soll ich mir kaufen?
Lösung: Wir geben grundsätzlich keine individuellen Kaufempfehlungen. Bitte beachten Sie unsere Testberichte und wenden Sie sich gegebenenfalls an einen guten Fachhändler.

len, gibt es spezielle Software, z.B. den Mediaplayer von Windows. Damit Sie etwas hören, muß das CD-ROM-Laufwerk an die Soundkarte angeschlossen werden oder Sie stöpseln einen Kopfhörer an die meist vorne vorhandene Buchse.

Single sucht Anschluß

Ich kaufte mir ein IDE-Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk und habe jetzt noch ein altes Singlespeed-Laufwerk über, das an die Soundkarte angeschlossen war. Da sich ein Verkauf nicht mehr lohnt, würde ich es gerne zusätzlich als Zweitlaufwerk einbauen, traue mich aber nicht. Ist das überhaupt möglich oder kann ich dabei etwas beschädigen?
(Georg Kurze, Schwalbach)

Zwei CD-ROM-Laufwerke in einem PC mögen zwar im Moment ein wenig luxuriös wirken, stellen aber kein Problem dar. Es kann höchstens passieren, daß es zu Interrupt- oder DMA-Überschneidungen kommt, was bei Ihnen aber nicht der Fall sein dürfte. Schließen Sie Ihr altes Laufwerk einfach wieder an und laden den gewohnten Treiber in der »CONFIG.SYS«. Bei der Treiberzeile müssen Sie dem Laufwerk einen neuen Namen geben, meistens mit dem »/D:«-Kommando. Probieren Sie mal »/D:SINGLE«.
Jetzt müssen Sie noch die »MSCDEX.EXE«-Einstellung in der »AUTOEXEC.BAT«, dahingehend erweitern, daß Sie am Ende den CD-ROM-Namen angeben, den Sie beim zweiten Treiber spezifiziert haben. Also zum Beispiel: »MSCDEX ... /D:SINGLE«, wobei »SINGLE« der Name des Singlespeed-Laufwerkes ist. Natürlich müssen beide Namen unterschiedlich sein. Das Single-Speed-Laufwerk kriegt dann automatisch einen Laufwerksbuchstaben zugeteilt.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player
»Technik-Treff«
Gruber Str. 46 a
85586 Poing
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.

Gebühren-Takt treibt Schabernack

Wenn ich versuche, mit Freunden Spiele per Modem gegeneinander zu spielen, geht das immer nur wenige Minuten. Dann bricht die Verbindung ab; egal bei welchem Spiel. Woran kann das liegen? ***(Mikail Ferencik, Bad Ragaz)***

Wahrscheinlich verwendet die Telefongesellschaft der Schweiz ein ähnliches Verfahren wie die deutsche Telekom: Hier kann man sich nämlich einen »Gebührenimpuls« auf die Telefonleitung geben lassen. Dabei handelt es sich um einen kurzen, hohen Ton, den Telefone normalerweise ausfiltern, auf den aber ein Gebührenzähler anspricht. So kann man sich anzeigen lassen, wieviel Geld man denn nun schon wieder vertelefoniert hat.
Leider kommen manche Modems mit diesem Ton völlig durcheinander; in diesem Fall sollte man ihn sich bei der Telekom abschalten lassen. Ein ähnliches Problem kann bei Nebenstellenanlagen auftreten. Hier sollten Sie versuchen, auf Modemleitung alle Extrafunktionen zu deaktivieren. **(mk/bs)**

HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Mailbox	Compuserve
Ascon	05241 - 39083	Mo-Fr, 10-12, 14-17 Uhr	05241 - 939300	-
Attic Entertainment	07431 - 54323	Mo-Fr 10-17 Uhr	-	-
Aztech Systems	-	-	0421-1691782	-
Blue Byte	0208 - 450 88 88	Mo-Fr, 15-17 Uhr	-	-
Bomico	06107 - 945 145	Mo-Fr, 15-18 Uhr	06107 - 930 222	-
Coktel Vision	0033 1 46 01 46 50 (Frankreich)	Mo-So, 9-21 Uhr	-	-
Creative Labs	02131 - 102838	Mo-Fr, 10-18 Uhr	02131-919820	BLASTER
Cyberdreams	siehe Bomico	-	-	GAMEAPUB
Electronic Arts	05241 - 26024	Mo, Mi, Fr, 14-17 Uhr	-	GAMEAPUB
Gravis	in Arbeit	-	-	-
Ikarion	0241 - 911 971	Mo-Fr, 9-13, 14-17 Uhr	-	-
Interplay	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB
LucasArts	siehe Softgold	-	-	GAMEAPUB
Max Design	0043/ 36 87 24 14 70 (Österreich)	Di, Do, 15-18 Uhr	-	-
Maxis	siehe Bomico	-	-	GAMEBPUB
Media Vision	-	-	089-61381-394	MEDIAVISION
Microprose	05241/946 480	Di, 15-18 Uhr	05241-9464-84	GAMEBPUB
Mindscape	0044/444 246 333 (England)	keine Angabe	-	GAMEAPUB
Neo	0043/ 25 56 82 29 4 (Österreich)	Di, Do, 13-16 Uhr	-	-
New World Computing	siehe Softgold	-	-	GAMECPUB
Novalogic	siehe Softgold	-	-	-
Ocean	siehe Bomico	-	-	-
Orchid Technology		-	02131-80075	MULTIBVEN
Origin	siehe Electronic Arts	-	-	GAMEAPUB
Psygnosis	in Arbeit	-	-	-
Sierra	siehe Bomico	-	-	GAMEAPUB
Sir-Tech	siehe Softgold	-	-	GAMEBPUB
Soft Enterprises	06692 - 46 42	Di, Do 18-20 Uhr	-	-
Softgold	02131 - 965111	Mo, Mi, Fr, 16-18 Uhr	02131-965 222	-
Software 2000	05241- 986010	Mo-Fr, 11-18 Uhr	-	-
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	-	-	GAMEBPUB
SSI	siehe Mindscape	-	-	GAMEAPUB
US Gold	0044 21 326 6418 (England)	Mo-Fr, 10-18 Uhr	-	-
Virgin	040 39 11 13	Mo-Do, 14-18 Uhr	-	-
Vobis	-	keine Angabe	02405 18067	-

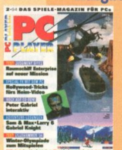
Alle Angaben in dieser Liste wurden von uns geprüft, werden aber Ohne Gewähr an Sie weitergegeben. Wenn Sie eine Firma in dieser Liste vermissen oder vielleicht sogar selbst in der Hotline-Liste auftauchen wollen, schreiben Sie bitte eine Postkarte an die Redaktion. *(bs)*

Spiel kaputt? Hardware will nicht? Treiber zu alt? Fast alle Spiele- und Hardwarefirmen haben Hotlines, bei denen Sie sich über Probleme mit Programmen und Steckkarten informieren können. Ab sofort finden Sie jeden Monat eine aktuelle Hotline-Liste in PC Player. Neben Telefonnummern gibt es auch, sofern vorhanden, die Mailbox-Nummer und das Compuserve-Forum, in dem der jeweilige Anbieter zu finden ist.

Bitte beachten Sie, daß es in den meisten Fällen unter diesen Nummern keine Spieletips gibt, sondern nur Hilfe zu technischen Anfragen. Bitte befolgen Sie auch die Sprechzeiten; gerade bei kleineren Softwarefirmen kann das Telefon nicht immer von den Programmierern bewacht werden.

TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad News, The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2 • Tips & Tricks: Inca 2, Anstoß, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

Ausgabe 5/94



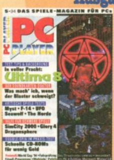
CD-ROM-Test: Doublespeed-Laufwerke • Soundkarten Doktor • Tests: Lands of Lore, Day of the Tentacle, The Horde, Myst, Critical Path, u.a. • Tips & Tricks: SimCity 2000, Dragonsphere • ...

Ausgabe 6/94



DOS 7 im Praxistest • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, Die Siedler, Winter & Summer Challenge • Tips & Tricks: Ravenloft, Beneath a Steel Sky, Elder Scrolls Arena • ...

Ausgabe 7/94



Pentium gegen DX4 • 3D Bilder auf dem PC • WM Total: Fußballsimulationen im Vergleich • Spieletests: Al-Quadim, Sim City, Fifa Soccer, Sam & Max, Anstoss u.a. • Tips & Tricks: Battle Isle 2, Siedler, Innocent • ...

Ausgabe 8/94



Alles zu Strategie-Spielen • Chicago News • Tests: Sternenschweif, Pizza-Connection, Cool-Spot, Privateer, D-Day, Shanghai II, u.a. • Tips & Tricks: Master of Orion, Al-Quadim, Railroad Tycoon • ...

Ausgabe 9/94



Tinten-Farbdrucker im Vergleich • VGA-Karten • Tests: Indy Car Circuits, Wing Commander, Ultima V, Armada, NHL, Hockey ´95, TIE Fighter • Tips & Tricks: TIE-Fighter, Outpost, Inherit the Earth, Pizza-Connection • ...

Ausgabe 10/94 (auch mit CD)



Wavetable-Boards und Top-Rennspiele im Vergleich • Woodstock auf CD-ROM •Alles über den Space Simulator • After Dark 3.0 • Tests: Battle Bugs, Alien Legacy, Pinnball Dreams Deluxe, System Shock • ...

Ausgabe 11/94 (auch mit CD)



Spitzen-Joysticks im Test • London News • Das magische Auge auf CD-ROM • Tests: Colonization, Fifa Soccer, Master of Magic, Microsoft Golf 2.0 • Tips & Tricks: Battle Bugs, Colonization • ...

Ausgabe 12/94 (CD vergriffen)



Super-PCs unter DM 5000 • Nullmodem Spiele-Session • Golfkurse im Vergleich • Tests: Little Big Adventure, Magic Carpet, Nascar Racing, Kyrandia 3, Malcom's Revenge • Tips & Tricks: The Horde • Komplettlösung System Shock • ...

ab Ausgabe 10/94 auch als PC PLAYER plus (mit CD) erhältlich

Ausgabe 1/95 (CD vergriffen)



Das war '94: Spiele; Jahresinhalt; Rückblick • Virtual-Reality per PC • Video für Windows • Tests: US Navy Fighters, Death Gate, The incredible Machine 2 • Tips & Tricks: BMH, Magic Carpet • ...

Ausgabe 2/95 (auch mit CD)

3DO-Blaster im Test • Starthilfe für OS/2 • Monty Pythons CD-ROM • Tests: Cyberia, Wing Comander 3, System Shock enhanced CD, Panzer General • Tips & Tricks: Death Gate, Kings Quest 7, Kyrandia 3 • ...

Ausgabe 3/95 (auch mit CD)



CD-ROM-Laufwerke mit Quadraspeed im Test • Spiele Premiere CES: 80 neue CD-ROMs • Tests: Descent, Woosruff and the Schnibble, Legions • Tips & Tricks: Cyberia, Heretic, Wing Comander 3 • ...

Sie können auch die Karte in der Heftmitte verwenden

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER sowie PC PLAYER plus auswählen, die Ihnen noch fehlen und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden.

JA ich möchte meine PC Player und PC PLAYER plus Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

_____ PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): _________ DM _____

_____ PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): _________ DM _____

_____ PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): _____ DM _____

_____ PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95): _____ DM _____

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD): DM 4,-

Gesamtsumme: DM _____

Konto-Nr.: ______ BLZ/Bankverbindung ______

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

Name,Vorname ______

Straße ______

PLZ, Ort ______

Unterschrift ______

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der BRD.

Übrigens, wenn der Coupon nicht ausreicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die von Ihnen benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen und faxen oder einsenden. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/20 24 02 15**

Tel. 0 89/20 24 02 50

oder schicken Sie den Coupon an:

DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München

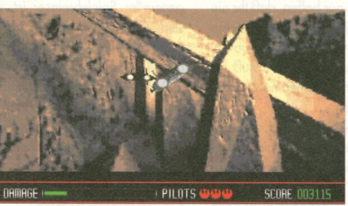


Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computer-Themen äußern? Wenden Sie sich vertrauensvoll an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Straße 46 a, 85586 Poing.

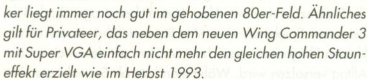
Munter runter

Erstmal ein Lob: Die Zeitschrift ist einfach gut. Am besten gefallen mir die kritischen Tests. Aber nun zum eigentlichen Grund meines Schreibens: Ich rede von der PC Player 2/95. Der Test von Wing Commander 3 war ja ganz OK, bis zu dem Vergleichskasten »Im Wettbewerb«. Was muß ich da lesen? Privateer wurden fünf Punkte von der Wertung abgezogen. Ein paar Seiten weiter beim Testen von Cyberia das gleiche: Rebel Assault hat plötzlich fünf Punkte weniger, weil es technisch nicht mehr mit anderen Spielen mithalten kann. Nur weil es technisch bessere Spiele gibt, heißt das nach meiner Meinung nicht, daß Rebel Assault und Privateer an Spielspaß verlieren. **(Christian Junge, Bad Vilbel)**

Wir glauben, daß bei Actionspielen wie Rebel Assault die Technik durchaus zur Gesamtfaszination beiträgt. Es war immerhin das erste Actionspiel, daß geschickt die CD für grafische Gimmicks einsetzte. Angesichts neuer Konkurrenten wie »Cyberia« wird diese technische Überlegenheit, die sich auch auf den Spaß auswirkt, erheblich relativiert. Und so streng war die Abwertung auch wieder nicht: Der LucasArts-Klassiker liegt immer noch gut im gehobenen 80er-Feld. Ähnliches gilt für Privateer, das neben dem neuen Wing Commander 3 mit Super VGA einfach nicht mehr den gleichen hohen Staun-effekt erzielt wie im Herbst 1993.



War die Abwertung für Rebel Assault zu streng?



Schluß mit dem Gejammer!

Mir fällt in allem Computerzeitschriften bei den Leserbriefen immer wieder auf, daß sich Leser zum einen über die technischen Anforderungen und zum zweiten über die Heftpreise beschweren. Zum Heftpreis würde ich sagen, daß Ihr, sollte es notwendig werden, ruhig fünf bis zehn Mark mehr verlangen könnt, wenn Ihr dafür Euer Niveau bei der Gestaltung von Heft und CD haltet. Eure zynischen Kommentare dürft Ihr gern öfter einbauen.

Allen, die aufgrund der Spiele nicht immer wieder Ihren Computer aufrüsten wollen, kann man nur empfehlen, immer wieder die alten Spiele zu spielen - oder auf den Amiga umzusteigen. Gerade darin legt ja der Vorteil des PCs, daß ich nicht in alle Ewigkeit mit der gleichen CPU, Grafikkarte etc. auskommen muß, sondern diese Komponenten austauschen kann. Vielleicht könnt Ihr einmal kurz auf die Hardware-Emulatoren für Amiga (falls bereits fertig) und Atari eingehen, das wäre für diese Anwender dann die optimale Ergänzung.

Von mir aus soll die Industrie jedoch weiter versuchen, das Beste aus dem derzeitigen Entwicklungsstand herauszuholen, auch wenn dadurch die Kosten der Spiele steigen. Das ist mir mein Hobby wert. Die Kosten der teuren Atari-VCS-Module Anfang der 80er Jahre sind ohnehin noch lange nicht erreicht... **(Peter Lange, A-Innsbruck)**

Der Argumentation kann man sich teilweise anschließen. Die gewaltigen technischen Fortschritte der letzten Jahre bei PC-Spielen wären ohne Hardware-Upgrades (486er, CD-ROM...) unmöglich gewesen. Manchmal werden die Schmerzgrenzen allerdings (unnötig?) strapaziert: Wer Probleme hat, bestimmte Spiele bei »nur« 8 MByte RAM überhaupt zum laufen zu bekommen, fühlt sich etwas veralbert...

Schmusegespräch

Zum Streitgespräch mit Andreas von Lepel in Ausgabe 2/94: Wieso sollte das Interview ein Streitgespräch gewesen sein? Wenn Sie das als Streitgespräch bezeichnen, haben Sie wahrscheinlich jedesmal tränenverhangene Augen und werden von Schuldgefühlen durchschüttelt, wenn Sie einen ehrlichen Testbericht über ein Spiel schreiben.

Zum Test »Knights of Xentar«: Wahrscheinlich hatten Sie Probleme, das Programm starten zu können, weil es »570 MByte RAM« benötigt, wie Sie selbst im Kästchen auf der Seite 40 angeben. Ich habe leider nur 12 MB und mein Mainboard will sich partout nicht auf mehr als 128 MB aufrüsten lassen... **(Ingo Köhler, Dortmund)**

Ist das nicht unglaublich souverän von unserer Redaktion? Wir ziehen nicht nur die kleinen Pannen dieser Industrie lustvoll durch den Kakao, sondern produzieren auch noch selber ausgesuchte Stilblüten. Was ein kleiner Buchstabe am falschen Ort doch alles anrichten kann...

Beim »Streitgespräch« lassen sich zwei Personen auf eine Diskussion ein. Diese lieben Menschen kommen aus verschiedenen Lagern und vertreten unterschiedliche Standpunkte. Wenn sich bei einem solchen Gespräch ein konstruktiver Dialog entwickelt, bei dem man gegenseitig auf die Argumente eingeht,

muß dies ja nicht unbedingt schlecht sein. Dann kommen jedenfalls mehr Informationen raus als bei so manchem Angeraunze. Es wird sicher auch wieder giftigere Streitgespräche geben, aber gerade die X-Base-Diskussion fanden wir wegen des offenen Meinungsaustausches interessant. Man muß eine gewisse Sachlichkeit ja nicht gleich als langweilig empfinden...

Warte auf die Karte

Nach 1,5 Jahren unregelmäßigem, aber treuem Lesen der PC Player bin ich nun endlich Abonnent geworden. Nun sagt mir sowohl das erstklassige Magazin PC Player als auch die CD von PC Player plus zu. Aus finanziellen Gründen konnte ich mich jedoch nicht dazu durchringen, PC Plus zu abonnieren. Für alle, denen es ebenso ergeht, folgender Vorschlag: Legen Sie doch der normalen PC Player, ganz im Stile der alten PC-Player-Diskette, wieder einen Bestellschein bei, mit dem man die CD einzeln erwerben kann. Ansonsten kann ich nur sagen: Die PC Player ist trotz der inzwischen angewachsenen Werbung und der Vergrößerung des Redaktionsteams ein Spiele-Magazin der Spitzenklasse geblieben.

(Ronnie Vuine, Ahlen)

Danke für die üppigen Lobpreisungen. Wir hoffen, daß wir Ihnen mit den Maßnahmen der letzten Monate (Preissenkung bei PC Player plus, CD-Bestellkarte in der Heftmitte) etwas entgegengekommen sind.

Garantiert unmutiert

Erst einmal ein großes Lob für Eure, seit vielen Ausgaben äußerst gelungene Zeitschrift. Ich kann nur hoffen, daß Ihr nie zu einem dieser Jubel-Witzblätter mutiert und auch weiterhin auf einen Konsolenteil verzichtet. Eure Objektivität und unverblümte Kritik macht die PC Player zum absoluten Muß für jeden PC-Spieler. Allerdings würde ich mir einen noch etwas umfangreicheren Technik-Teil wünschen.

Mit dem Inhalt der CD war ich immer sehr zufrieden, auch wenn der Preis der »plus« mich vor jedem Kauf erst die Inhaltsangabe der ominösen Silber- oder Goldscheibe gründlich studieren läßt.

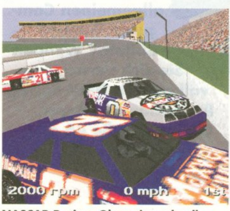
Von der Strukturierung der CD bin ich leider noch nicht ganz überzeugt. Als eingefleischter DOSler wäre ich an einer Trennung bzw. Kennzeichnung von DOS- und Windows-Programmen sehr interessiert.

(Mathias Kuhlmann, Dresden)

Bei den CD-Inlay-Kartons, die es seit der Ausgabe 2/95 gibt, bemühen wir uns um eine Kennzeichnung von Demos, die nur unter Windows laufen. Unsere Rubriken Datenplayer, Videos und »interaktiver Test« werden wir aus Kompatibilitätsgründen weiterhin ausschließlich unter Windows gedeihen lassen. Und natürlich danke fürs Lob; ein Videospiele-Teil in PC Player ist ebenso wenig geplant wie eine Aufweichung der Testmaßstäbe.

Wenn Karten bremsen...

In Eurer Rechnerempfehlung zu den einzelnen Spielen gebt Ihr nur Punkte wie Prozessor, Speicher, Joystick an. Dabei spielt die Grafikkarte auch eine wesentliche Rolle, die nicht zu unterschätzen ist. Es ist doch ein Unterschied, ob ich z.B. »NASCAR Racing« unter SVGA mit einer ET400W32-, S3- oder Matrox-MGA-Karte spiele. Ich bin der Meinung, Ihr solltet auch eine Grafikkarten-Empfehlung dazu schreiben. Die Idee, das Cover für die CD separat ins Heft zu legen, ist gut, aber Ihr habt wohl für die Vorderseite etwas zu wenig Papier berechnet, da das Titelbild lose in der CD-Hülle herumfliegt. Das kann man doch sicherlich ändern, da das ziemlich unprofessionell aussieht, ganz im Gegensatz zur restlichen PC Player plus. Ihr habt auf der CD 11/94 zum letzten mal CD-Treiber-Updates gebracht. Warum sind auf der neuen CDs keine mehr? Bekommt Ihr keine oder gibt es keine aktuelleren?



NASCAR Racing: Ohne eine schnelle Grafikkarte wird der beste Prozessor ausgebremst

(Maik Fietko, Braunschweig)

Schauder, schauder: Jedes Spiel mit allen möglichen Grafikkarten-Konfigurationen auszutesten, würde etwas den Rahmen unserer Spieletests sprengen. Daß die beharrliche Verwendung eines VGA-Oldies aus der Trident-Dynastie ein genereller Spielebremser ist, dürfte mittlerweile jedem klar sein. Zuletzt hatten wir in Ausgabe 1/95 auf die Wichtigkeit einer schnellen VGA-Karte hingewiesen und Kauftips gegeben. Aber keine Angst, der nächste Grafikkarten-Test mit Spiele-Benchmarks kommt bestimmt.

Die CD-Hülle in Ausgabe 2/95 war etwas knapp bemessen; mittlerweile haben wir den Fehler korrigiert. Deine Treiber-Anregung kam an; das Thema wird von uns sicher nicht vergessen.

Löwenbändiger

Die Grafik von »Der König der Löwen« ist wirklich wonnig, die Punktezahl verdient. Aber: Hiermit beantrage ich, daß ihr bei euren Spieletests eine »Ätz-Box« einführt, in der all die kleinen Ekligkeiten verzeichnet werden, mit denen einem der Alltag versalzen wird. Wählt man hier als Soundblaster 16-Besitzer die Soundblaster 16, stürzt alles ab. Wunderbar. Dann ein Kopierschutz mit Handbuchabfrage (vor jedem Spiel, 10 Punkte auf der nach oben offenen Ätz-Skala). Damit es für die Zielgruppe (Kinder!) aber nicht zu leicht wird, zerschießt Lionking erstmal den deutschen Tastaturtreiber, so daß »DIFFICULTY« als »DIFFICULTZ« eingegeben werden muß. Nach Spielende ist der deutsche Tastaturtreiber übrigens immer noch weg. Ätyend! **(W. Küstenmacher, Gröbenzell)**

IN DER MACHE

◆ FÜR DIE WARTENDEN

Wir trauen uns ja eigentlich kaum noch, diese Spiele in der Vorschau zu erwähnen. Aber die lange erwarteten Knaller **Dark Forces** (LucasArts) und **Flight Unlimited** (Looking Glass) sollen allen Ernstes nächstes Monat testreif sein. Wir vertrauen dem Indianerehrenwort der Hersteller und ölen schon mal unsere Joysticks für die Dauertests.

◆ FÜR DIE VERZWEIFELTEN

Tja, **Alone in the Dark 3** ist wirklich hart. Nur gut, daß es in der nächsten PC Player die Komplettlösung gibt. Unser Tips-Teil bietet ferner Strategien zu **Transport Tycoon** und viele weitere praktische Hilfen für aktuelle PC-Spiele.

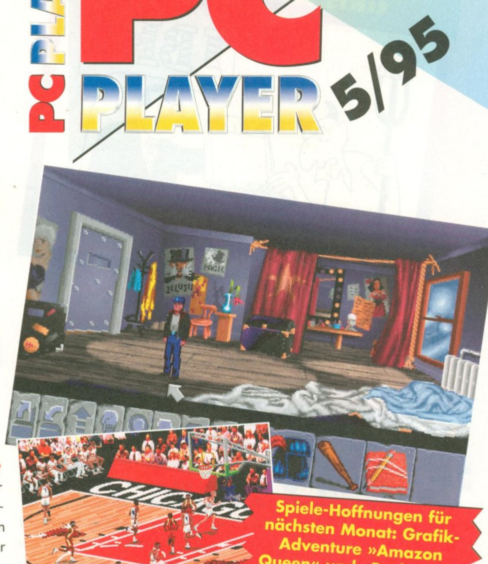
◆ FÜR DIE KLEINEN



Tuneland läßt sich am besten als »Kinderbuch zum Mitmachen« beschreiben. Hier gibt's viel zum Klicken und Gucken; CD-Audiotracks sorgen für standesgemäße Beschallung. Im Rahmen unserer Edutainment-Rubrik »PC junior« werden wir Tuneland in der nächsten Ausgabe testen.

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 5/95



Spiele-Hoffnungen für nächsten Monat: Grafik-Adventure »Amazon Queen« und »Basketball-CD-ROM »NBA Live«.

▶ DOWN UNDER

Ein australisches Programmierteam designt ein Grafik-Adventure, das dezent an LucasArts-Klassiker Marke »Indiana Jones« erinnert. Erlösung für Abenteurer, die auf ein neues solides Puzzle-Prachtstück hoffen? Nach einem Jahr Wartezeit hat Binary Interactive endlich sein **Flight of the Amazon Queen** vollendet. Die Rollen sind klar verteilt: Renegade ist der Publisher, Virgin managt den Vertrieb und PC Player testet das gute Stück in der nächsten Ausgabe. Nicht minder vorfreudig sehen wir außerdem der fertigen Version von **NBA Live '95**. Die Basketball-Simulation von Electronic Arts ist ebenfalls reif für den Testteil.

▶ HELM ODER SCHELM

Mit dem Virtual-Reality-Helm ab in den PC-Cyberspace? Nach allerlei Prototypen hat es jetzt endlich eine solche Kopfbedeckung in die Händlerregale geschafft. Der **Cybermaxx** kostet stolze 2000 Mark, läßt sich an den heimischen PC anschließen und wird angeblich von Spielen wie »Magic Carpet« unterstützt. Eröffnet sich durch diesen VR-Helm eine neue Spieledimension oder sorgt er nur für Augenflimmern, Kopfschmerzen und überzogene Girokonten? Unsere Hardware-Experten haben verschiedene Spiele in der Praxis mit dem Cybermaxx getestet und verraten Ihnen, ob sich die teure Anschaffung lohnt.

CYBERMAXX

Des Spielers Sommer-Hutmode: Den VR-Helm »Cybermaxx« gibt es jetzt anschlußfertig für den PC.

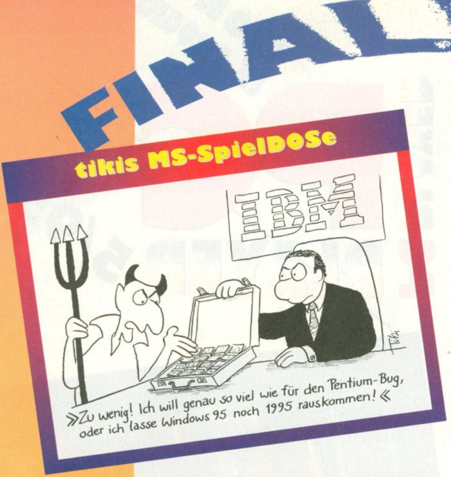
PC PLAYER 5/95 erscheint am 12. April

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

tikis MS-SpielDOSe



»Zu wenig! Ich will genau so viel wie für den Pentium-Bug, oder ich lasse Windows 95 noch 1995 rauskommen!«

10 GUTE VORSÄTZE FÜR DIE CEBIT '96

Diese große Computermesse in Hannover ist wie Weihnachten: Die Vorfreude ist gewaltig, doch wenn es erst einmal angefangen hat, kann man das Ende kaum mehr erwarten. Wer gestreßt, genervt und gefrustet vom Messe-Moloch CeBit zurückkehrt, faßt am besten gleich gute Vorsätze fürs nächste Jahr. Unsere Redakteure haben zu diesem Thema 10 konstruktive Beiträge parat:

PLATZ 10: Mit eigenem Taschenrechner alle Prozessorberechnungen am Intel-Stand gewissenhaft nachprüfen.

PLATZ 9: Bei Compaq nicht mehr darauf bestehen, einen 2-Meter-Falltest mit dem neuen Aero-Notebook zu machen.

PLATZ 8: Weniger auffällig in die Kamera grinsen, wenn Toni Schwaiger die nächsten »Multimedia Leserbriefe« dreht.

PLATZ 7: Keine Versuche mehr, im Messerestaurant mit Kilobytes zu bezahlen

PLATZ 6: Die Maustasten am Logi-Stand nicht mehr mit Sekundenkleber zukleckern.

PLATZ 5: Die Fahrer der Messebusse nie mit der Frage »Ist das auch ein Local Bus?« ablenken.

PLATZ 4: Nicht mehr heimlich die Prospekte von den Escom- und Vobis-Ständen austauschen.

PLATZ 3: Drei Worte: »Nie wieder Mauskugelweitwurf!«

PLATZ 2: Nicht mehr verzweifelt nach den Ständen von Atari und Commodore Ausschau halten.

PLATZ 1: Während der feierlichen Eröffnungsrede nie wieder »Genug geschwafelt, Kanzler! Ich will endlich Doom 3 sehen!« brüllen.

DOC BOBO AUF ABWEGEN

Daß Hollywood-Stars wie Sylvester Stallone oder Bruce Willis zum Zeitvertreib Restaurant-Ketten eröffnen, ist uns wohlbekannt. Anscheinend gelüstet es jetzt auch den Titanen der Computerspiele-Szene nach gastronomischen Nebenverdiensten. Unser Autor Roland Austinat dokumentiert mit einem Dia eine Entdeckung auf seinem letzten USA-Trip: »Bobo's Restaurant«! Neben dem wohlbekannten PC Player-Redakteur sollen Bill Gates und Trip Hawkins die anderen Teilhaber des Multi-Millionen-Dollar-Projekts sein. Boris »Doc Bobo« Schneider dementiert indes Gerüchte über eine deutsche Filiale mit dem germanisierten Untertitel »Futtern wie bei Muttern«.

SCHREIB' MAL WIEDER



Achtung: Bitte nicht nachmachen - das ist streng genommen illegal! Aber mit welcher Eleganz ein namenloser PC Player-Leser sich die postalische Beförderung erschlichen hat, verdient schon eine gewisse Würdigung...

DMV INTERN

Der DMV-Verlag begrüßt auch diesen Monat wieder hoffnungsvolle Nachwuchskräfte, die auf eine Karriere im Geflecht dieses Medienkonzerns spekulieren. Unser Bild zeigt Frühstücksdirektor B. Schneider (links), wie er dem neuen Mitarbeiter Gregor »Den kennen wir doch irgendwo her?« Neumann die Beta-Version seiner Visitenkarte überreicht. Wir gratulieren!

tikis MS-SpielDOSe



»Die Softwarekosten für eure Computer und Gameboys laufen uns davon. Ich muß einen von euch entlassen.«

Marketing

- Doppelseitige Anzeige in der Fachpresse
- Deutsches Handbuch
- Deutsche Verpackung
- Handgranaten als Giveaways
- Poster
- Demos

EIN ECHTER KNALLER

Zur Vermarktung von »Cannon Fodder 2« schreckt Virgins Marketing-Abteilung vor nichts zurück. Handgranaten als explosives Fördermittel zum Abverkauf - da wird der Einzelhandel noch lange dran zurückdenken! Oder handelt es sich hier gar um eine besonders drastische Kopierschutz-Technik?


DAS ABENTEUER BEGINNT!
Kelvin MPEG
Kinospaß für zu Hause. Demnächst auf einem PC in Ihrer Nähe!
CeBit ´95
Halle 8EG, D19
Kelvin MPEG
True Color Windows Accelerator and Video Playback Card
ORCHID
Die Multimedia Entdeckung des Jahres. Spielen Sie mit der Kelvin eine ganze Palette spannender MPEG Kinofilme von Video-CD oder interaktive Spiele in VHS Qualität auf Ihrem PC.*
Den glasklaren HiFi Surround-Sound liefert die Kelvin MPEG direkt an den Kopfhörer oder Ihre Stereoanlage auf CD-Niveau!
Durch 64-Bit Grafikpower sorgt die Kelvin MPEG unter Windows, OS/2 und DOS für die richtige Geschwindigkeit mit 16 Millionen leuchtenden Farben.
Pharao Ramses würde vor Neid erblassen!
Komplett mit Demo-CD und dem Spiele-Hit Psychotron auf CD!
ORCHID
*Ihr PC muß über ein White-Book fähiges CD-ROM Laufwerk verfügen, das Video-CD´s lesen kann. Surround nur über entsprechenden Decoder.
Kelvin MPEG ist Warenzeichen von Orchid Technology, CD-i ist Warenzeichen von Philips, alle anderen Namen sind Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Technische Daten können ohne vorherige Ankündigung verändert werden.
Orchid Technology GmbH Niederlöricker Str. 36 40667 Meerbusch Fax: 02132 / 80074 Tel: 02132 / 80071 Mailbox: 02132 / 80075